

本誌恒例!! サターン版初公開を含む独占スクープ!!  
タカラの新格闘/同級生2/銀河英雄伝説

隔週刊 平成8年10月4日発行(隔週金曜日発行)  
第8巻第18号(通巻90号)平成3年5月16日第3種郵便物認可  
サターンファン

# SATURN FAN

電腦戦機バーチャロン  
業務用 バーチャファイター3  
グランディア  
三國志V

巻頭大特集!!

## サクラ大戦

ルナ  
エネミー・ゼロ  
ラングリッサーIII  
闘神伝URA  
バーチャコップ2  
ネクロノミコン  
伝説のオウガバトル  
タクティクスオウガ  
センチメンタル・グラフィティ  
ときめきメモリアル  
対戦ばずるだま

独占スクープ!!

同級生2  
DDDタカラ新3D格闘  
銀河英雄伝説

1996  
No.20 10月4日号  
540YEN

大攻略 50P!!  
機動戦士ガンダム外伝/ファイティングバイパーズ  
リアルバウト餓狼伝説/ダークセイバー/同級生if

# ストリートファイター-ZERO2

# 通信大戦勃発?

## バーチャコロシアム開幕! ~通信対戦であの鉄人たちに挑戦~

第1弾:通信対戦専用ソフト「バーチャファイター リミックス」

**対戦日程**

9月22日(日) PM5:00~PM8:00 VS 池袋サラ

9月29日(日) PM5:00~PM8:00 VS プンブン丸

**コードネーム**

(いけぶくろサラ)

(ブンブンまる)

今後も面白い企画が続々登場!

**アクセス手順**

メニューよりライバルリストを選択。  
新規を選択して、コードネーム「しんじゅくジャッキー」を入力。「OK」、  
「対戦指定」を選択、対戦申し込み  
「はい」を入力して、いざバトルへ...

**注意事項**

※サーバーが自動的に「しんじゅくジャッキー」を探します。探せない場合は、サーバー上に「しんじゅくジャッキーがいません」と表示されますので、再度つながるまでサーバーにアクセスしてください。回線が込み合ってアクセスされない場合もございますので御了承ください。  
※通信対戦サービスを受けられる方は、地域限定解除の手続きが必要となりますので必ずモデム同梱のアンケートハガキに御記入の上、投函してください。(尚、鉄人達の本部は東京都内となりますので、参加希望の方は上記手続きをお済ませ下さい。登録には、10日程度かかります)

# セガサターンモデムが可能にした新たな世界。



パーチャファイター リミックス(付属)  
©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1993,1996



デイトナUSA リミックス(別売)  
今冬発売予定 価格未定  
©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1994,1995



セガラリー・チャンピオンシップ・プラス(別売)  
9月20日発売予定 5,800円  
©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1994,1995



電脳戦機バーチャロン(別売)  
発売日未定 価格未定  
©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1995

「セガサターン ネットワーク」なら自宅にしながら全国の強者を相手に気軽にバトルできるから、毎日が「武者修業の旅」状態。見ず知らずの強敵を相手に、手に汗にぎるバトルが始まる…。しかもメールも送れるから、対戦後にお互いを称えるメッセージを交換するなんてこともOK。通信対戦ゲームソフト第一弾は「パーチャファイター リミックス」。電脳戦機バーチャロンをはじめ魅力のタイトルが通信対戦対応で続々登場します。さらにインターネットも簡単に接続可能。面倒な手続きなしに、その日からアクセスできるうえ、データ転送時間の短縮により快適なネットサーフィンが思いのままに！さらにパソコン通信ネット局「ニフティサーブ」へのアクセスもOK。コミュニケーションの輪がめいっぱい広がります。



©1996 Sega Corporation. All right reserved.



©1996 Fujitsu Limited



新発売 14,800円

- セガサターンモデム [アナログ回線専用]
- 通信対戦用/パーチャファイター リミックス!(CD-ROM)
- セガサターン インターネット (CD-ROM)
- ハードニフティ(CD-ROM)
- ニフティイントロパック!
- モジュラーコード(5m)

別売

- セガサターンフロッピーディスクドライブ(9,800円)
- セガサターンキーボード(7,800円)
- ハビタットII (CD-ROM)
- セガサターンメディアカード(2,000円)※1

※1 入金専用ナンバーとニフティ使用料1,000円分の無料サービス券です  
※2 XBAND専用ICカードです  
※ 画面写真は開発中の写真です

※各通信は家庭用電話回線(アナログ)を使用します。※通信対戦には、セガサターンネットワークマークのセガサターン通信対戦対応ソフト(別売)が必要です。※通信対戦には通常の電話料金に加えてXBANDシステム利用料金(セガサターンメディアカードから課金されます)が必要です。※インターネットには通常の電話料金に加え、プロバイダー各社との接続料金が必要です。※ニフティサーブには通常の電話料金に加え、ニフティサーブ使用料金が必要です。※さらにHabitat IIには、ニフティサーブ利用料金に加え、月額500円が必要です。

セガサターンが  
あれば

通信対戦ゲームも、  
インターネットも、  
ニフティサーブも、

# 14,800円 でできる。

セガ  
エンターテイメント  
ユニバース

<http://www.sega.co.jp>

<http://sega.highway.or.jp> (ミラーサーバー)

セガのゲームやテーマパークの最新情報を掲載したSEGA ENTERPRISES,LTD.のホームページです。

か は な せ ない!  
SEGA SATURN

●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。



希望小売価格  
20,000円(税別)



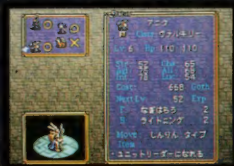
# 伝説のオウガバトル

## Ogre Battle

Ogre Battle Saga

Episode Five

'The March of the Black Queen'



※画面は開発中のものです。

セガサターン版だけ!!

- 一定条件を満たせば遊べる、オリジナルの隠しシナリオ
- 18人の個性派声優を起用、音声によるオープニング&会話シーン

シミュレーションRPG

10月4日(金)  
発売予定

価格5,800円(税別)

パワーメモリー対応

風が、運命が、大地が、  
伝説の反旗をひるがえす。

先着10,000名様に、  
「超復刻版タロットカード」  
プレゼント!



セガサターン版  
だけ!!

※実際の賞品は、写真とは異なります。  
写真は、クエスト製のものです。

「伝説のオウガバトル」  
予約キャンペーン  
実施中!!

- ★「オウガ」の象徴!!  
本格派タロットカード22枚セット。
- ★初心者にもわかりやすく解説!!  
タロット占いガイド付き。
- ★限定ナンバリング入り!!  
豪華特製カードケース。

- 応募方法: 予約応募ハガキまたは官製ハガキに、住所・氏名・年齢・職業・性別・電話番号をご記入の上、予約をされたショップでスタンプを押してもらってご応募ください。先着10,000名様に「超復刻版タロットカード」をプレゼントします。
- 応募先: 〒810 福岡市中央区大手門1-1-12 大手門バインビル6F (株)リバーヒルソフト 「伝説のオウガバトル」予約キャンペーン係
- 応募締切: 1996年10月3日(木) 当日消印有効
- ※当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。



「オウガ」シリーズ  
W購入キャンペーン決定!!

セガサターン版「タクティクス オウガ」  
も買って、オリジナルグッズを当てよう!!

- 応募方法: セガサターン版「伝説のオウガバトル」「タクティクス オウガ」両タイトルについている応募券を2枚集めると、抽選で合計2,000名様にA賞「特製メタルフィギュア」、B賞「オウガ限定版パワーメモリー」の豪華オリジナルグッズが当たります。
- 応募期間: セガサターン版「タクティクス オウガ」発売日～1997年1月10日(金)
- キャンペーンに関するお問い合わせ: (株)リバーヒルソフト マーケティング部まで  
TEL092-771-3217

関連商品

音楽CD 「Ogre ~ GRAND REPEAT ~」



オウガの世界が交響曲と混声合唱でさらにスケールアップして登場!

「伝説のオウガバトル」「タクティクス オウガ」のテーマ曲収録!

●10月25日(金)発売 ●価格3,000円(税込)  
DPCX-5081 (株)データム・ポリスター



Tactics Ogre

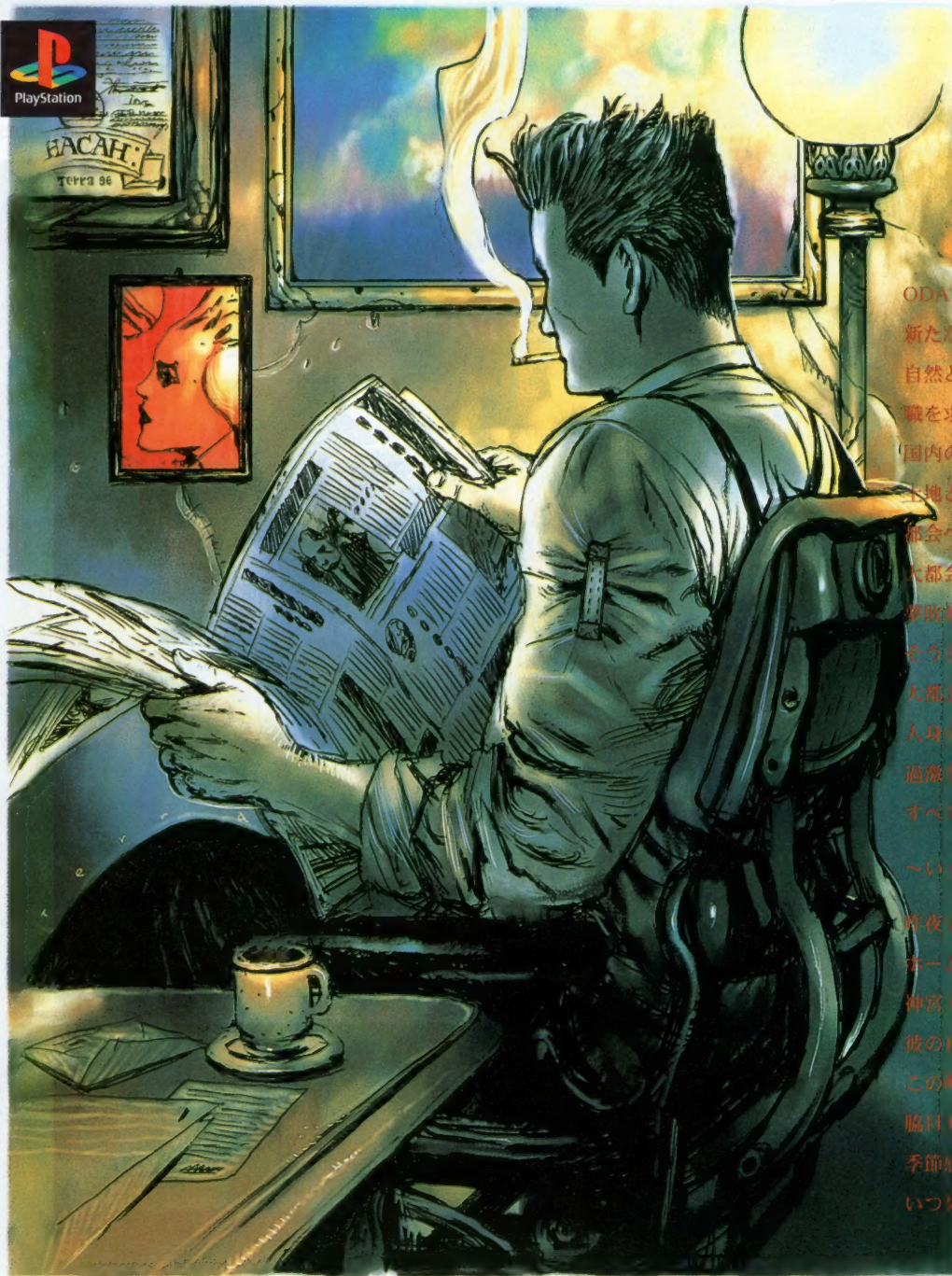
タクティクス オウガ、  
ついに11月発売決定!

- ◆シミュレーションRPG
- ◆価格5,800円(税別)

1996年  
11月発売

「オウガ」が電腦街をまるごとジャック!  
キャラクターのコスプレギャルも登場!  
秋葉原駅・発売記念イベント決定!!

1996年9月20日(金)・21日(土) 会場: JR秋葉原駅・電気街口



ODA、政府開発援助の名の下に、  
 新たな公害問題を第3国に輸出する日本。  
 自然と共存する生活を失い、  
 職を求めて来日する外国人労働者。  
 国内の産業廃棄物処理を地方に押し付ける都会。  
 土地と生活を失い、出稼ぎに出る地方労働者。  
 都会への夢を法外な価格で売る、闇ブローカー。  
 大都会の閉鎖性と新しい階級システムに、  
 押し潰されて生まれる失意、貧困、差別。  
 そうした者を救う受け皿を持たない未完的な  
 大都会に繁茂するドラッグ、暴力、  
 人身売買、人体売買、少年犯罪、外国人犯罪、  
 過激なナショナリズムの台頭。  
 すべてを犠牲にそそり立つ、巨大なビル群。  
 ～いったいこの国はどうなっちゃってんだよ～  
 昨夜少年たちの暴行から救った  
 ガムレスと語りながら、  
 神宮寺は辛鬱な面持ちでたばこを吹かしていた。  
 彼の目の前には、  
 この町の空虚なプライドを自分のものとし、  
 脇目も振らずに職場に向かう、  
 季節感のない、無個性なスーツの行進が、  
 いつ集るともなく続いていた。



探偵神宮寺三郎『未完のルポ』

シリーズ第5作



人生のエッセンス

データイースト株式会社

〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17  
 TEL.03-3220-8030

11月下旬発売予定 プレイステーション、セガサターン同時発売! 定価5,800円

ラジオドラマ好評放送中!

ニッポン放送で毎週土曜夜10:00~10:30「アニメ・トライアルシアター」にてラジオドラマ好評放送中!

PlayStationマークおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

SEGA SATURNおよび「SEGA SATURN」は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

# CONTENTS

発売直前『サクラ大戦』詳細解説を含むセガ5連発!!

SEGA POWER-UP REPORT!!

<b>サクラ大戦</b>	発売目前レポート	8
<b>電腦戦機バーチャロン</b>		18
<b>シャイニングザホーリアーク</b>		24
<b>バーチャコップ2</b>		28
<b>ファイティングバイパース</b>	攻略第2回	30

本誌恒例独占先行公開!!

SUPER TOP SCOOP!!

<b>銀河英雄伝説</b>	17	<b>DDD</b>	タカラ新格闘!!	38
<b>同級生2</b>	30			

続報!!

CONTINUE TO REPORT!!

ロールプレイング特集!!

RPG BIG3 COLLECTION

<b>同級生if</b>	攻略第4回	30	<b>グランディア</b>	真・新世代RPG	36
<b>機動戦士ガンダム外伝I</b>	戦艦のブルー 攻略第1回	34	<b>ルナ シルバースターストーリー</b>	コミック連載!!	42
<b>エネミー・ゼロ</b>		38	<b>ラングリッサーIII</b>		46
<b>センチメンタル・グラフィティ</b>		34			
<b>リグロード サーガ2</b>		36			
<b>デジタルピンボール ネクロミコン</b>		38			

## 攻略

<b>ストリートファイターZERO2</b>	第2回・21ページ	121
<b>リアルバウト 餓狼伝説</b>	第1回	142
<b>ダークセイバー</b>	第2回	153

## 好評連載

- 近日発売ソフトを編集部員がレビュー
- サターンソフトImpression!** 199
- 大技コマンドなどウルテク炸裂!!
- HYPER UL-TECH** 206
- 業務用最新ゲーム情報満載!!
- ARCADE HITS NOW!!** 206
- 業務用「VF3」徹底解説!!
- SEGA AM2研 FAN** 210
- 新着画面超速報!!
- COMING SOON** 219
- 気になるソフトの進行状況をチェック!!
- 期待作 最新状況レポート** 224
- サターン&ゲームギア用ソフト発売日一覧
- 新作発売カレンダー** 226
- ソフト別索引 & 各種インフォメーション
- ゲームインデックス&次号予告** 228

## NEW

近日発売ソフトジャンル別紹介

<b>闘神伝URA</b>	175
<b>三国志V</b>	179
<b>Turf Wind'96~武豊 競走馬育成ゲーム~</b>	182
<b>マジカルドロップ2</b>	183
<b>ときめきメモリアル対戦ばずるだま</b>	184
<b>ギャルズパニックSS</b>	186
<b>南の島にフタがいた ルーカスの大冒険</b>	187
<b>女子高生の放課後...ぶくんパ</b>	188
<b>サンダーフォース ゴールドバック1</b>	189
<b>SEGA AGES/アフターバーナーII</b>	190
<b>actua SOCCER</b>	191
<b>麻雀大会II Special</b>	192
<b>麻雀四姉妹 若草物語</b>	193
<b>GAME-WARE Vol.3</b>	194
<b>平和パチンコ総進撃</b>	195
<b>グッドアイランドカフェ・飯島愛</b>	196
<b>奥寺康彦の世界をめざせ/サッカーキッズ(入門編)</b>	197
<b>ホーンテッド・カジノ</b>	198

# SATURN FAN



10月4日号 1996 No.20

● COVER MOTIF: 機動戦士ガンダム外伝I 戦艦のブルー  
© 創通エージェンシー/ガンライズ/バンダイ  
● COVER ART: バンダイ  
● COVER DESIGN: 渡部洋雄

## IC 土星の王国

データ・ハガキ情報満載

- 売り上げデータ & 読者ソフト評価
- RANKING STREET**
- サターンソフト売り上げランキング 61
- 読者が審査員 ゲーム成績表 62
- Extra Review 70
- 前人気&サターン移植希望ランキング 71
- リアルタイムゲームランキング 72
- 関連情報満載!!
- NEWS Dynamite!** 74
- オフィシャルファンページ
- ファイエル!! 銀河英雄伝説** 76
- サターンファン大集合!! 読者ページ
- コーンヘッドクラブ** 87
- どんなゲームも懇切丁寧に解説・攻略
- Game研究所**
- エイリアントリロジー 85
- スターファイター3000 84
- 全発売済ソフト & ハード完全データ
- SATURNデータベース** 85
- アンケートに答えてプレゼントをGET!!
- 読者プレゼント** 87
- セガCS開発チームと読者をつなぐ
- SEGA CS開発室日記** 87

帝国華撃団、見参!!



Sakura Wars  
サクラ大戦™

発売までの1週間を、もう待ちきれないみんなのための『サクラ大戦』特集。第1話と第2話のアドベンチャー部分のダイジェストと、シミュレーションパートの最終徹底チェックをお届けする。

発売日	9月27日	CD枚数	2枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ/レッドカンパニー	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格(税別)	8800円(限定版8800円)	バックアップメモリー	90・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

発売目前!!



# 完成お披露目記念

STEP 1

第1話・第2話の  
流れを紹介



2本柱 + 1の大特集

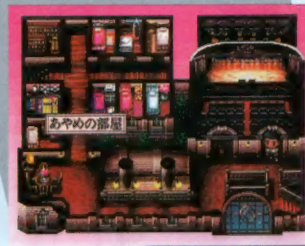
STEP 2

リニューアルされた  
戦闘シーンを検証



+ 1

大帝国劇場の  
内部を案内



待ったかがありました!!  
2枚のCDがついに到着

CD2枚組みに変更されて、開発が長引いていた「サクラ大戦」も、いよいよ発売1週間前。編集部にも発売されるものと同じ内容のROMが到着したので、早速エンディングまで一気にプレイ。まずは、ほぼ丸1日にあたるプレイ時間で気がついたポイントについて、いくつかレポートしよう。



もう完成品。あとは寝て待つのだ

新着『サクラ』でわかったこと

今まで半年ほどゲーム内容を紹介してきたが、最終的に、何点か仕様変更されたところがある。とくに、戦闘システムには大きな変更がみられた。それから、全体を通してプレイしたことにより、不明だった部分もわかってきた。

戦闘がシンプルに

まず戦闘部分。操作が簡単になって、戦略シミュレーションゲームが苦手な人にもとつきやすくなっている。それにともなって、花組隊員の攻撃方法に特殊技がなくなり、通常攻撃と必殺攻撃の2種類だけに変更されている。



コマンドメニューの形などが変更



大神だけ特殊技がある

ストーリーが変わる

会話のしかたで、女の子の信頼度に変化して、ヒロイン役が変わっていくことは前号で紹介した。実際はそれだけではなく、細かいストーリーもかなり分岐していく。

信頼度の変化がストーリーに影響



出現キャラが変化



登場人物やセリフが変わることも



選んだ女の子と、2人きりで一緒に行動できるイベントもある

# マスター版ROM徹底レポート

SEGA POWER-UP REPORT! 9

# 第1話 帝都・花の華撃団 見どころをご案内!

第1話はいわば出会いの章。帝国華撃団降魔迎撃部隊（花組）隊長に任命された海軍少尉・大神一郎が、大帝国劇場にやってくるころから物語は始まる。第1話に登場するのは下の4人で、残りのメンバーは第2話以降に参加する。



あつ、大神さん……

●最初に会おうさくら



真宮寺さくら

神崎すみれ

マリア・タチバナ

アイリス・シャッタープリアン

仙台出身の新人歌劇団員。大神とは気があうようだ。

神崎重工のお嬢様。上品そうだが、派手な服装が好き。

ロシア出身でハーフの女性。過去は語りたがらない。

親元を離れ、独りフランスから来日している少女。

## 隊員以外の女の子もチェックだ!

大帝国劇場のなかを歩き回っていると、花組メンバー以外にも3人の女の子に出会える。3人とも帝劇で働くフツの女の子だが、かわいのでバッチリ紹介してしまおう。

### 事務局の2人

米田支配人の部屋の隣には、帝劇の事務を仕切っている事務局がある。ここで受付や伝票整理などの事務をしているのが、榊原由里と藤井かすみのみ2人。自由奔放で明るい（騒がしい？）由里と、着物が似合うしつとり落ち着いた物腰のかすみは、性格こそ正反対だが、事務局ではいいコンビのようだ。彼女たちが関係するイベントもあるので、足しげく事務局に通ってみよう! 意外なうわさ話を聞けるかもしれないぞ。



あ、こんにちは。あなた、大神さんでしょ？あたし榊原由里です！

●由里はいつも明るいミーハー娘



初めまして、大神さん。私、藤井かすみです。

●オトナっぽい冴田気のかすみ

### 売店の椿ちゃん

玄関横の売店で、売り子をしているのが高村椿。まだ中学生くらいのそばかすがかわいい女の子だ。売店に行くとプロマイドを売ってくれる。



私、高村椿です。ここは売店、いつも売り子をしていますよ。

●売店のカンバン娘



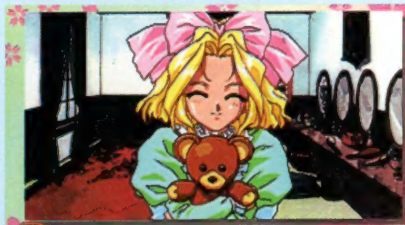
お買い上げですか？ありがとうございます！

●ひと月に一枚だけ、花組隊員のプロマイドを売ってくれる

## 華撃団員は最初は4人

さくらに連れられて、意気揚々と大帝国劇場にやってきた大神。しかし彼がそこで紹介された花組メンバーといえば、小さな子供と

しか思えないアイリス、高飛車なお嬢様のすみれ。唯一一人らしいのはマリアだけ。さらに大神は、勝手も分からぬまま、米田中將に



あ、お兄ちゃんだ！さっきは楽しかったね！

●こんな小さな女の子が、極秘組織の構成員だなんて、お釈迦様でもわかるまい

モギリの仕事をさせられる。ここは本当に秘密部隊なのか？

●この日から、大神は帝劇専属モギリになってしまう



ああ、米田さんは支配人室よ。でもいいこと、くれぐれも今のことは、絶言無用よ！

## 帝劇内は自由に歩ける

ふだんの大神は、モギリの仕事をしているので、昼間自由に歩き回ることにはできない。しかし、各話にたいして1回は自由に行動で

きる時間がある。このチャンスにいろんなところに寄り道してみるのだ。目的地がある場合でも、直行せずに遠回りしてみよう。

●支配人室にいかなくては、と思っ  
ていても寄り道するのが優先



●自由に行動できるチャンスは少ない。すみからすみまで行ってみよう



このままではラチがあかない。支配人室に行くと、直接米田支配人に聞いてみよう。

完全版

## 帝劇マップ

帝劇にはどんな施設があるのかみておこう。帝劇は2階建てで、別に一般人には公開されていない秘密の地下1階がある。自由時間には帝劇内を歩き回ってみよう。



●ゲーム開始直後は、行動できる範囲が少なく、空き部屋もある

### 夜には見回りの仕事が

あまりの不可解な展開に、疲れて寝てしまった大神は、夜になって目覚めることに。もう深夜に近くなったころ、大神の部屋のドアがノックされた。やってきたのはさくら。米田中将に言われて、大神に夜の見回りを勤めるように伝言するのである。

この日以来、夜の見回りは大神の日課となる。昼間は見られない女の子たちの姿を拝見できるのも見回りの役得。できるだけ部屋を

回ってみたい。ただし、夜の見回りは、ある程度の部屋を訪問すると、大神は疲れて寝てしまうぞ。



●初日はさくらと一緒に来てくれるが、これからは大神だけで見回る

### アドベンチャーには昼夜の概念がある

帝劇内でのアドベンチャー部分は、大神と花組隊員たちの日常生活が描かれている。この1日の生活であるという特性は、ゲームシステムにもフィードバックされて

いて、アドベンチャー部分には昼と夜の区別があるのだ。夜に誰かの部屋を訪れても、女の子は寝ていたりするので、時間を考慮に入れて行動する場面も考えられる。

昼になる



●昼間の帝劇外観や銀座の街並み

●壁紙は明るい色で統一される

夜になる



●アイキャッチ的に入る夜の風景

●昼間と同じ絵柄で暗い雰囲気

### 隊員の信頼度にかかわるイベント

次の日。この日はたまたま舞台が休みなので、大神は一日を自由に使えるのだ。といっても、ここでは自由に行動できるという意味でなく、舞台を見に行くか、受付に行くか、それとも寝て過ごすか、

という選択になる。寝ていてもしようがないので、ここは舞台へ。舞台では、花組メンバーが稽古の途中。ここでは、ドジなさくらがすみれの着物のすそを踏んでしまうイベントに突入する。

●すみれのキツイ一言に、カチンときたさくら。2人はまさに一触即発



●暇を持って余した大神は、舞台に行ってみる。舞台では花組が稽古中

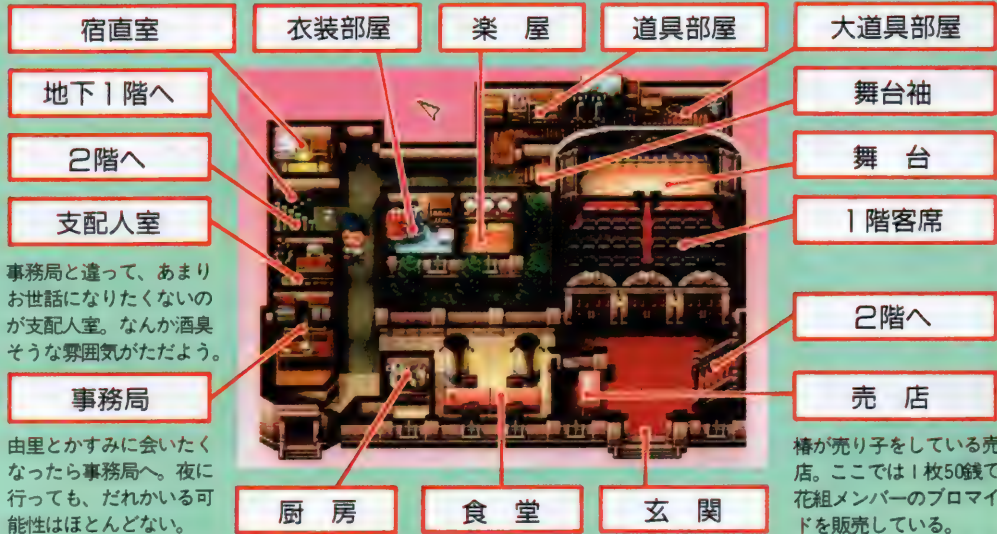


●ここで2人を止めるかどうかで、信頼度の上がり方が変わってくる。ここはひとず隊長らしい振る舞いをしたいものだ。

### 大帝国劇場 1階

1階には正面ホールや玄関や客席の入口があって、帝劇を見にくるお客さんの姿が見受けられる。お客さんは玄関から入って、大神一郎にキップを切ってもらい、1階客席に向かう。玄関から入ってすぐ右手にある階段は、2階席に座る客用だ。階段はもう1つあって、これは支配人室のうしろに隠されている。地下に降りる階段は、一般人は立ち入ることができない。帝国華撃団の指令室や作戦室などにつながっている。

舞台があるのも1階だ。大神はこの舞台の袖で、何度も隊員たちのステージを見ることになる。



事務局と違って、あまりお世話になりたくないのが支配人室。なんか酒臭そうな雰囲気かただよ。

●事務局  
由里とかすみみに会いたくなったら事務局へ。夜に行っても、だれかいる可能性はほとんどない。

●売店  
袴が売りをしている売店。ここでは1枚50銭で花組メンバーのプロマイドを販売している。

## 第2話 敵の名は黒之集會 ちよつとだけ先行公開

第2話では5番目のメンバーとして李紅蘭が参加する。ヘンな大阪弁をしゃべる発明好きな女の子だ。さらに、大神の前にはなその美女、藤枝あやめが現れて、大神のまわりの女性事情はにわかにもめきたつ。女の子の間のトラブルも続出。例えば、さくらとすみれ

のどちらかの肩を持たなくてはならないような場面もでてくる。ぼちぼち誰を本命にするのか、身を固めることを考えはじめなくては？でも、大神はどちらかという部下である隊員よりも、あやめのようなオトナの魅力ある女性に心を奪われているらしいぞ。



○オトナの魅力で大神を悩殺するあやめ登場。ますます帝劇内の恋愛事情は複雑に



○2人のうちどちらを選ぶかなんていう究極の選択を迫られることも

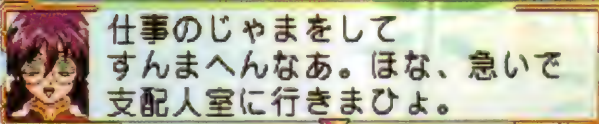
## メンバーが5人に増えた華撃団

登場したときからすごいインパクトがある紅蘭。自分で作ったらしい蒸気バイクに乗ってくるのだが、帝劇前で大爆発してしまう。でも本当は優秀な技術者で、転属前は帝国華撃団花やしき支部にいた。設計図に基づいて光武を組み立てたのは誰だろう紅蘭なのだ。

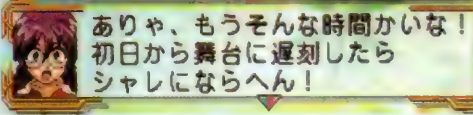
○しなやかに真つげの姿



○紅蘭を支配人室へ案内してあげよう。審り通すと、いいかげんな人と思われる



紅蘭さつそく  
舞台へ

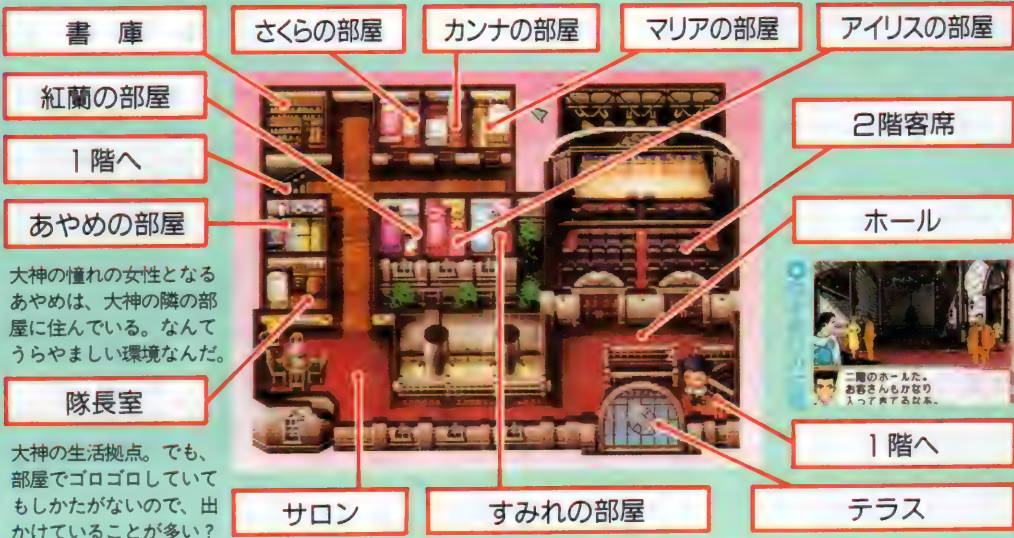


## 大帝国劇場 2階

2階の半分は、大神や隊員たちの生活スペース。6人の隊員たちの部屋が並び、それよりも少し広い大神とあやめの部屋が階段の横に位置している。隊員たちがよくお茶を飲んでくつろいでいるというサロンや、蔵書が並んだ書庫も2階にある。残りの半分は2階客席。常連の客がよく利用しているという。



○2階にいるときには、しばしば歌劇団員であることを忘れるのだから



前頁からつづく

## 大神の部屋を訪れる大胆な紅蘭

夜になって、いつものように見回りに出かけようとする大神の部屋に、紅蘭がやってくる。しかも、紅蘭の部屋でイイコトをしようというのではないか。なんて大胆な女



さあて、何やるな？  
ほな、ウチは自分の部屋で待ってるさかいな！

●顔を赤らめて、部屋に遊びに来いと言われたら、期待するのではないか

の子なんだ、と思いつつ紅蘭の部屋に行ってみると、そこに待っていたのは、こいこいの相手を探している紅蘭。淡い期待は裏切られたものの、楽しく花札に興じて夜はふけていくのであった。



●結局こいこいをするだけ。でもこのゲームについてハマってしまう

## ナゾの美人に気もそぞろ

次の日は、早くから舞台の様子を見に行く。しかし、またもやさくらのドジから舞台は大崩壊。大神は舞台を修理するハメになる。寂しく大工仕事をする大神の前に、1人の美女が現れるのだが…。



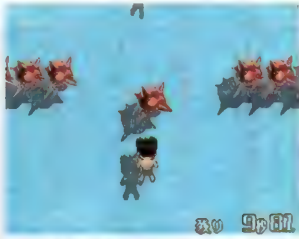
●さくらがちょっとよれめいたおかげで、なんと舞台はメチャクチャに

●夜、舞台を直している大神の前に、突然あやめが現れる



## メンバーと楽しむミニゲーム

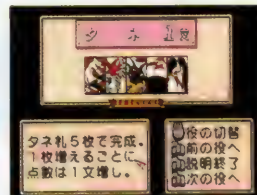
紅蘭の部屋を訪れると遊べるこいこい。親切なルール説明も用意されているので、こいこいを知らなくても大丈夫だ。本編を離れて



●第2話のどこかで、すみれを助けるミニゲームも遊ぶことができる

ちょっと息抜き、というには豪華なゲームである。ある条件を満たすと、また遊ぶことができる。

実は、同様のミニゲームは1人の隊員に1つ用意されている。紅蘭のこいこいのように、必ずしも見つけやすいものだけではないぞ。



●ルール解説や練習も

●ルールは簡単、かつ中重度なこいこい。本編のことも忘れて、これはやっぱり遊んでしまいたい

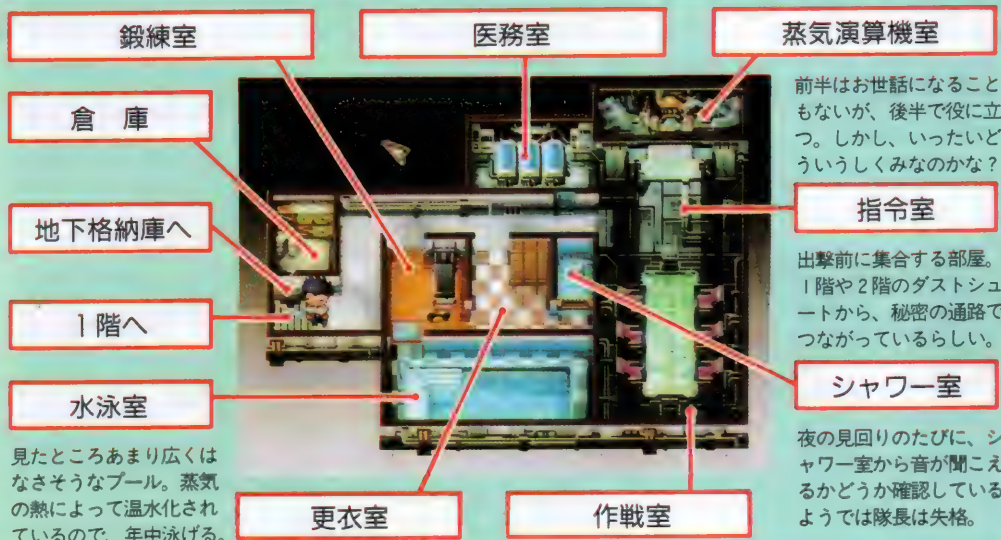


## 大帝国劇場 地下1階

地下1階には、帝国華撃団の基幹に関わる設備が整えられている。指令室は、花組が出撃する前に集合する場所としておなじみ。ほかに、会議をする作戦室や、敵のデータを処理する蒸気演算機が置かれた部屋などがある。ちょっと気になるのは、プールや更衣室、シャワー室まであること。女の子と…うーん（悶死）。



さあ、紅蘭が水泳をビカビカにやっていた



前半はお世話になることもないが、後半で役に立つ。しかし、いったいどういうしくみのかな？

出撃前に集合する部屋。1階や2階のダストシュートから、秘密の通路でつながっているらしい。

夜の見回りのたびに、シャワー室から音が聞こえるかどうか確認しているようでは隊長は失格。

# リニューアルされた 戦闘シーンを検証

続いて、戦略シミュレーションの戦闘シーン。今までにも数回紹介してきたが、製品版では修正が加えられた部分があったので改めて

解説しよう。まず、画面の構成がちょっと変わり、シャトルマウスとコントロールパッドのどちらでも操作しやすいようになった。



## 通常画面

斜め見下ろし型の画面は変わらないけれど、十字型だったコマンドメニューが、横一列に並んだプルアップ式メニューになった。こちらのほうがマウスでの操作性がよさそうだ。

## ステータス画面

光武の性能を見ることができるステータス画面は変わらず。味方のターンに「情報」コマンドを使ってから、ユニットにカーソルを合わせると表示される。敵の情報も見られるぞ。



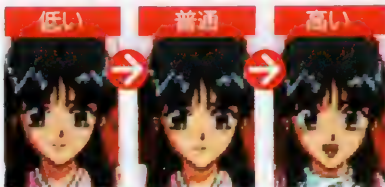
## セーブ時にも確認できる信頼度

戦闘に入る前には、必ずセーブする画面になる。ここで、隊員の現在の信頼度と、能力値がどれく

らいプラスされているかを知ることができる。気力が充実している隊員は、攻守ともに有利になる。

## 表情の変化

信頼度は3段階に分けることができる。これはステータス画面などで、隊員の表情を見ると一目瞭然なのだ。



セーブするときには、隊員の信頼度を参照することができる

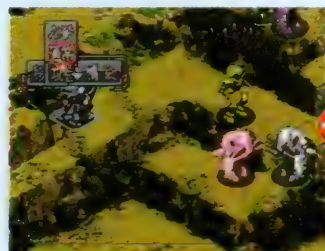


表面上は3段階の信頼度だが、能力修正値は細かく変化する

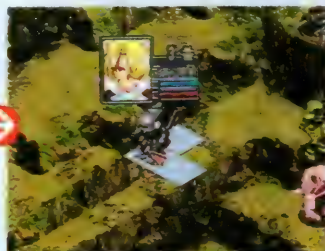
## 1ターンに使えるコマンドは2種類

戦闘になると、1人1人にターンが回ってくる。ここで移動や攻撃といったコマンドを選択して、勝利条件をクリアすればOK。1ターンに使えるコマンドは2種類で、例えば攻撃後に防御するとか、

移動してから回復といった行動が可能だ。戦略シミュレーションといっても、身構えるほど難しくはない。コマンドの体系はシンプルなのですぐに慣れるはず。アニメヒーローのように華麗に勝とう。



ピンチになったら、まず敵から逃げることを考える。最初に移動



続いて回復。このように、コマンドが2回使えるのは大きなポイント

## 移動コマンド

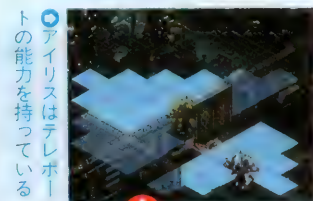
## 移動と地形の関係

移動コマンドで選べるのは、移動だけ。移動できる範囲が青色色で表示されるので、カーソルをそのどれかに持っていけば移動できる。と、ここまでは当たり前のようなことだが、戦場の地形によっては、移動範囲が大きく制限されることがある。まず、光武は目的地までの間に壁などの障害物があると、そこから先には進めない。ただし、ア

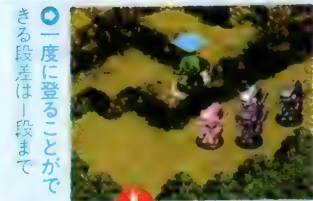
イリスの光武だけは、壁があってもテレポートして移動できる。また、高低差があるマップでは、高いところから低いところへは一気に下れるが、その逆はできない。



青色の部分、移動できる範囲を表す



壁があってもおかまいなし。この能力が必要になる場面もあるのだ



一度に登ることができ、降るときには、どんなに高低差があっても一気にジャンプできる

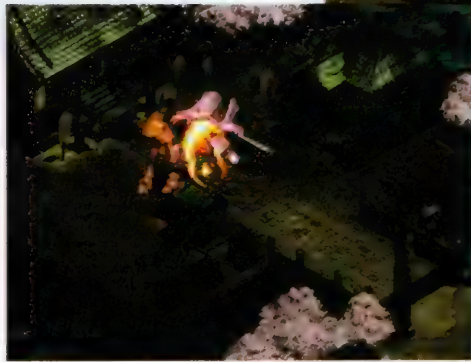
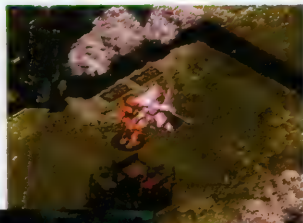
## 攻撃コマンド 通常攻撃にもいろいろ

攻撃には通常攻撃と必殺攻撃の2種類がある。通常攻撃は威力こそ低いがいつでも使える攻撃だ。戦略上でおもしろいのが、光武ごとに通常攻撃の内容が違っていること。自分の周囲にいる複数の敵を攻撃するタイプや、一直線上の敵数体にダメージを与える攻撃、1体しか攻撃はできないが、威力が高い攻撃などがある。隊員の得意な攻撃を理解して、適材適所に配備するのも大神の役目なのだ。

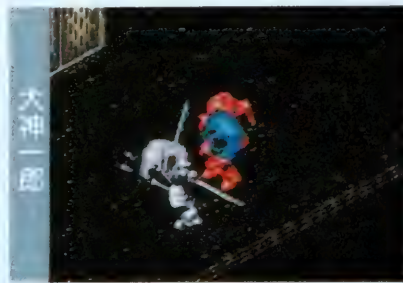
キャラ名	攻撃可能な範囲	攻撃範囲
さくら	前後左右1マス	1マス
アイリス	周囲2マス以内	攻撃可能範囲と等しい
すみれ	前後左右2マス以内	2マス
マリア	前後左右5マス以内	1マス
紅蘭	周囲4マス以内	目標の周囲1マス
カンナ	前後左右1マス	1マス
大神	前後左右1マス	1マス

## 信頼度が高いと技が変化

隊員の信頼度が高くなると、攻撃力がアップするだけではなく、フリティカルヒットが出やすくなる。その攻撃力は通常の約1.5倍。必殺攻撃にも匹敵する、強力な攻撃になる。というわけで、隊員のメンタルケアは重要なのだ。



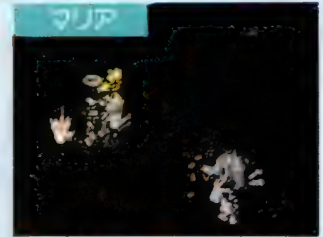
◎通常攻撃はダメージが少なめ。フリティカルを狙って、信頼度を上げよう  
◎グラフィックも派手なものに変化する。カンナだったら、正拳突きからのコンビネーションに、カッコイイ!



◎2本の刀で両側から切りつける  
攻撃範囲は狭い



◎北辰一刀流の使い手であるさくららしく、敵を一刀両断にする



◎マシンガンで攻撃。通常技ではもっとも遠い5マス先まで攻撃できる



◎くるくる回って、自分の周囲にいる複数の敵を攻撃できるおトクな技



◎通常攻撃なのに広い範囲を攻撃できる。そのぶん威力は弱めだ



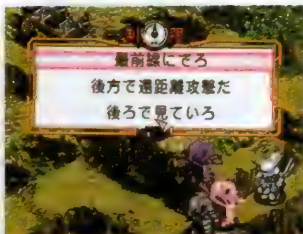
◎なきなたで敵を突き刺すので、2マス先にいる敵まで攻撃かどく



◎空手の正拳突き。信頼度が高ければ、必殺攻撃に匹敵する威力になる

## 戦闘中にもあるLIPS分岐

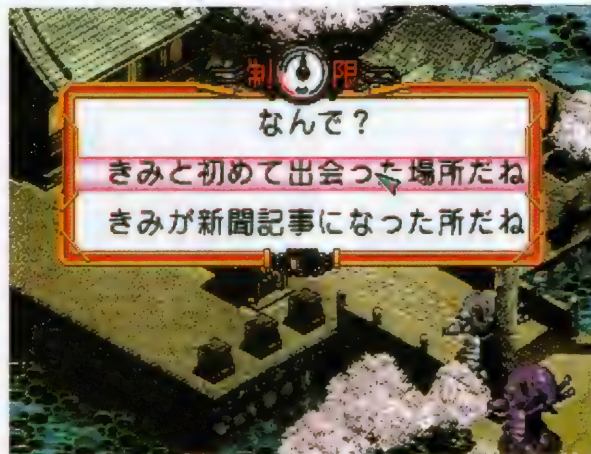
制限時間のある選択技LIPSは、戦闘中にもしばしば登場する。戦闘中なので、戦局に関する判断を仰ぐ



◎大神は隊長として、つねに隊員の状態を把握しておく必要があるのだ

内容のものが多い。大神の瞬時の判断力が試されるのだ。LIPSでの判断ミスが、直接ゲームオーバーにつながることはないが、隊員の信頼度が下がってしまう、ひいては負け戦につながってしまわないともかぎらない。進軍ばかりに気を取られて質問に答えられないことがないように、戦闘中も心がけておこう。

戦局以外では、恋愛に関わってくる話をされるときがある。とくに信頼度が高くてラブラブ状態の隊員がいる場合には、戦闘中にイベントが発生することもあるのだ。

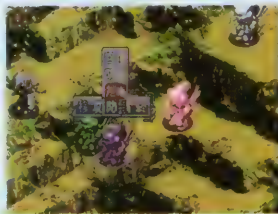


◎ときには隊員のプライベートな質問に答える大神。信頼度が低いと発生しない場合もある

## 攻撃コマンド

### 気力をためて必殺攻撃炸裂

もうひとつの攻撃方法は、必殺攻撃だ。威力が高い、攻撃範囲が広い、掛け声がカッコイイなどの特徴があるが、出すには1つ条件がある。ためコマンドを使ったり、敵から攻撃を受けて、気力を最高までためなければ使えないのだ。



ためコマンドを使えば、必殺攻撃が使える。

キャラ名	技の名前	攻撃可能な範囲	攻撃範囲
さくら	破邪剣征桜花放神	前後左右	直線上の敵すべて
アイリス	イリスマリオネット	周囲3マス以内	※範囲内の味方を回復
すみれ	神崎風塵流胡蝶の舞	周囲3マス以内	攻撃可能範囲と等しい
マリア	スネグーラチカ	前後左右5マス以内	目標の周囲1マス
紅蘭	チビロボ	周囲2マス以内	目標の周囲1マス
カンナ	一百林牌	前後左右1マス	1マス
大神	狼虎滅却快刀乱麻	前後左右1マス	1マス

### 神崎風塵流 胡蝶の舞



チビロボ

周囲3マス以内の敵を攻撃する。

### スネグーラチカ



一百林牌

周囲5マス以内の敵を攻撃する。



自作のロボットで攻撃



### 狼虎滅却快刀乱麻

周囲にいる味方の耐久力を回復する、特別な必殺技。心強い味方だ。

刀で敵を攻撃する。



マリオネット

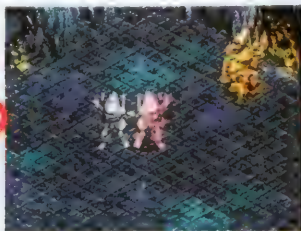


破邪剣征  
桜花放神

## 超威力!! 合体攻撃

隊員との信頼度が非常に高くなると、2人で協力して攻撃できるようになる。これが合体攻撃だ。2人の気力が最高とき、2体の光武を隣

接させると、合体のコマンドが出現。2人は手に手を取りあって、超強力な技をカッコイイセリフとともに発動するのだ。ちゃんと6人分の合体攻撃が用意されている。下の例は、さくらとの合体攻撃なのだ



「攻撃」のなかに合体コマンドが

信頼しあった2人の共同作業だ

## 2人の力が1つになる!!

攻撃範囲が広く、威力も通常の必殺攻撃の数倍。全員分の合体攻撃がある





防衛コマンド

守りを固めるのも大事

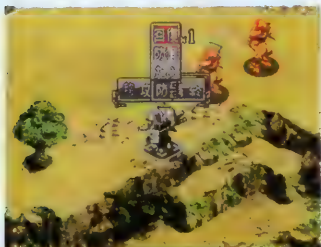
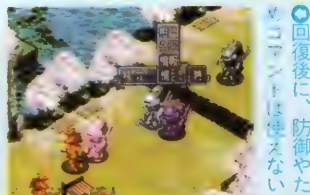
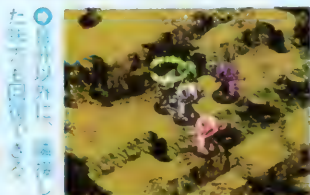
戦闘に関係するコマンドで、もう一つ重要なものが回復・ため・防御の3つの防衛コマンド。後半になると敵もガンガン必殺技を駆

使してくるので、どうしても回復・防御することが必要だ。また、味方が必殺技を出すには、ためコマンドを使うことになる。

回復 1回の戦闘に2回まで

自分や、隣接した味方1体の耐久力を回復する。1回のコマンド実行で回復できるのは50ポイントくらいだ。回復のコマンドは使用回数に制限があって、1回の戦闘につき2回までしか使用できない。つまり、花組全員が参加している戦闘なら、合計14回までしか回復ができないのである。コマンドを

使い尽くしてしまったら、アイリスの必殺技で回復するしかない。なお、ためや防御を行ったあとに回復はできないので注意しよう。耐久力が少ないときには、防御する前に回復したほうが賢明だ。



1回の戦闘で2回までしか回復できない。残り回数はメニューに表示

アイリスの必殺技で回復する

回復後に、防御やためコマンドは使えない

防御 受けるダメージを軽減する

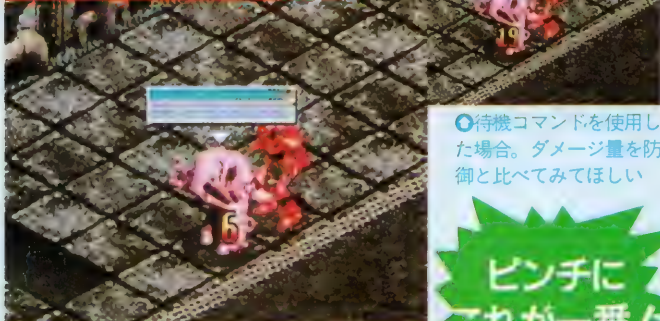
防御コマンドを使うと、光武の周囲にバリアが張られて、敵の攻撃によるダメージを少なくすることができる。防御すると、おおよそ半分のダメージになる。

には使えないのが考えどころ。防御しても多少のダメージは受ける。とても敵の攻撃に耐えられないと思ったら、大神にかばってもらおう。かばえる隊員は1人なので、複数攻撃にはやはり防御。

移動したあと、攻撃やためができない場合は、待機するよりも防御しておくべき。ピンチになったら、頼れるのはやっぱり防御だ。しかし、回復やためと同じターン

待機コマンド

防御コマンド



待機コマンドを使用した場合、ダメージ量を防御と比べてほしい

ピンチにこれが一番!

光武に張ったバリアが、敵からの攻撃を、約半分のダメージにしてくれる。余裕があれば防御

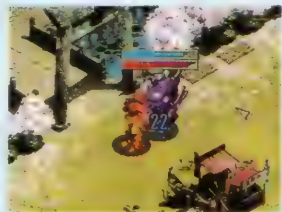
ため 必殺技を使うのに必要

必殺攻撃を繰り出すのに必要な気力は、ためコマンドを実行することでたまっていく。1回コマンドを実行すると、25程度の気力が

たまり、5回くらいで必殺攻撃が使えるようになる。1回必殺攻撃をすると、気力はすべてなくなってしまふ。イザというときに必殺攻撃が使えないのでは「必殺」の意味がない。余裕があったらためコマンドを実行しておこう。



1回のためでたまる気力は少ない。ヒマを見つけてはためておこう



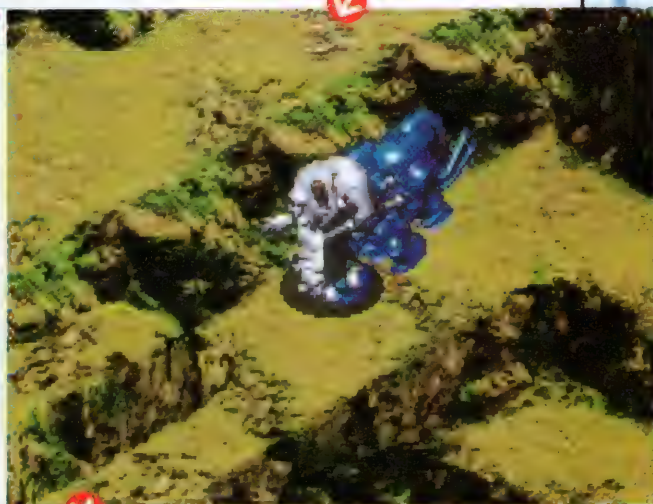
大神だけの特殊な能力「かばう」

大神だけが「かばう」というコマンドを使うことができる。これは、隊員が受けるはずのダメージを、自分が受け止めるという勇ましい技。しかも、自分もまったくダメージを受けずに、かばった隊員の信頼度が上がるというオマケつき。たいへん役立つコマンドゆえ、1回の戦闘で使える回数は8回までに制限されている。

まずは、かばう対象の光武を選ぶ。別の光武を指定するまで有効



敵の攻撃にさらされそうになると、大神機が一瞬のうちに立ち止まらなくて、敵の攻撃を一身に受け止めるのだ



受け止めるというが、なぜか大神もダメージを受けない



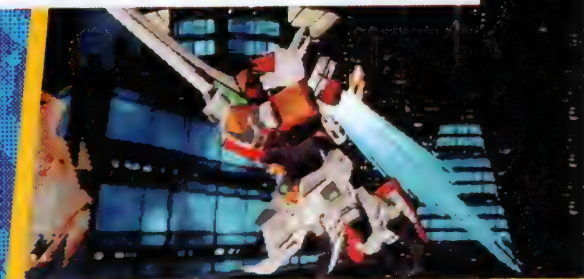
しかも、かばった隊員からはますます信頼されてウハウハだ

迫力のアドバタイズデモを初公開!!

電 脳 戦 機

# VIRTUALLY CYBER TROOPERS

バーチャロン



発売日	96年内
発売元	セガ
開発元	セガ
価格(税別)	未定
ジャンル	3Dアクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	ツインスティック
バックアップメモリー	ブロック数未定・セーブ内容未定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	60% (9月12日現在)

業務用の迫力を再現すべく、開発が進む『電脳戦機バーチャロン』(以下『バーチャロン』)。第3回目の続報となる今回も、アドバタイズデモの初公開をはじめ、気になる情報が満載だ!

# ゲーム以外の部分も開発進行中 しびれる演出の数々を一挙初公開!

ゲーム本来のおもしろさもさることながら、キャラの魅力を引き出すいろいろな演出が超カッコいい「パーチャロン」。ゲーム中は一定の視点からしか見ることができ

ないキャラの動きも、デモではカッコいいアングルでプレイヤーを引きつける。今回はそのデモのなかから、アドバタイズ、発進シーンの2つを紹介しよう。

## アドバタイズデモ CPUキャラ2体の熱き闘い

タイトル画面以降、ゲームをスタートさせずに放っておくと、CPUがキャラを操り対戦を開始する「アドバタイズデモ」が始まる。このデモには数種類のカメラアングルがあり、激しく動くキャラを前後左右あらゆる角度から捉え、

その躍動感のある動きを余すことなく見せてくれる。特に、上空から眺めるような“ふかん視点”は、お互いのキャラの位置関係や、それぞれの攻撃の弾道が一目でわかる。各キャラの攻撃の分析に役に立つかもしれない。

## バトルを演出するさまざまな視点

### 前方視点



◎ジャンプ中のキャラは、下のほうから眺めるような視点からの映像になる



### 後方・左右視点



◎ゲーム中に見慣れた後方視点も、ここまでアップで迫れると迫力が違ってくる

### ふかん視点



◎2体のキャラの動きの違いがわかっておもしろい、上空からのふかん視点

## 発進シーン 高速カタパルトの動きは必見!

キャラセレクト画面で使用キャラを選択した後は、いよいよ基地からの発進シーンだ。背中のエンジンから高出力のブースト噴射を巻き起こし海上に飛び出す、業務

用のファンならお馴染みの場面だろう。発進の際の心地よいスピード感はもちろん、選択したキャラによってアングルが異なる点なども業務用に忠実に再現されている。



◎キャラ選択画面から...



◎そのまま発進する

### テムジン・発進シーン



◎テムジンの登場をカメラが追った後、空中をズームアップ。中継の体勢になり、ブースト噴射を開始して発進する

### パイパーⅡ・発進シーン



◎パイパーⅡの登場をカメラが追った後、空中をズームアップ。中継の体勢になり、ブースト噴射を開始して発進する

## 操作説明 白いテムジンが見られる

ツインスティックの使用法をこと細かに説明した操作説明シーンも、業務用そのままに再現されている。レバーの動きに対応して、白いテムジンが左右に動くので、動きを理解しやすい。また、ゲームの基本的ルールを教えるブレイアドバイズも完成していた。

◎初心者にもこのゲームの持たない操作はすぐわかる



WER-UP REP

## 新たに現れたバーチャロイド 2体の性能をチェック

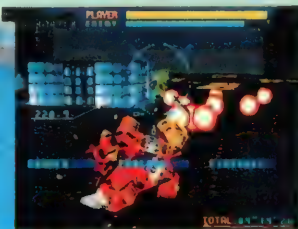
今回紹介するキャラは、重量級の代表格ドルカスと、「バーチャロン」に登場するキャラ中で、屈指の攻撃力を誇るアフアームド。

この2キャラが持つ技の機能が、業務用に忠実に再現されているか、代表的な技をピックアップして検証してみることにしよう。

### 右トリガー武器

### ファイアーボール

接近戦用



○近距離では飛び道具、近距離では砲を炎に包んだ状態で相手を殴打する

### 左トリガー武器

### ハンマー

接近戦用



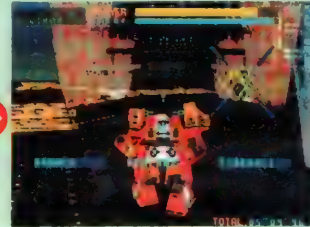
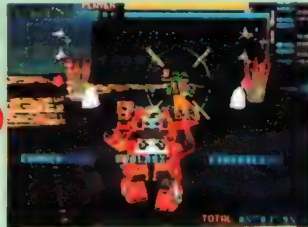
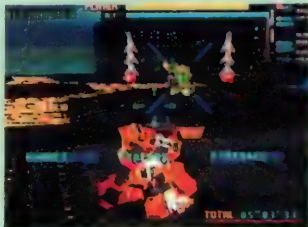
○威力は高い、近距離なら直接撃を叩きにくく



### 両トリガー武器

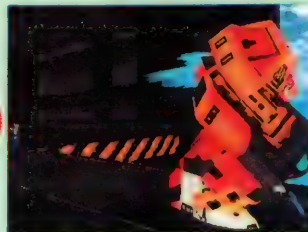
### ファランクス

肩にある発射口から、ナバーム弾とマイクロミサイルを数発ずつ射出する。地面に着弾後に広範囲に火柱が上がるため、相手にとってはほぼ逃げ場がない状態になる。この武器で相手の視界を遮り、第2撃を加えるのがドルカスの基本戦法の1つといえる。



### 発進シーン

○ドルカスに用意されたカメラアングルは、正面から機体全体を捉えた視点。重量級の機体らしい、迫力のある視点だ。画面を埋め尽くすほどの巨体だが、カタパルトのスピードに乗れば海上へ飛び出すことは可能らしい



ドルカスなら  
コした!!

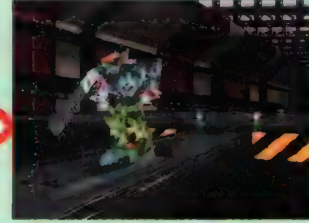
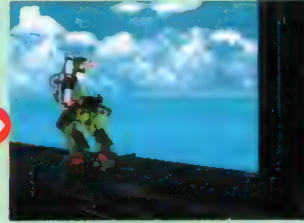
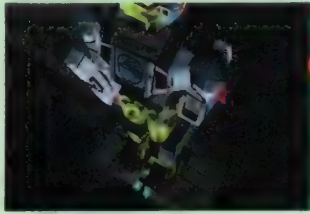
### 特殊攻撃 メガスピンハンマー

特殊な操作により発動する攻撃。ハンマーを力任せに振り回す姿は、重量級のドルカスの攻撃のなかでも最高の迫力だ。突進スピードの遅さから、敵にヒットさせることは難しいが、当たれば一気に瀕死の状態に追い込む。

○スポーツのハンマー投げにも似たフォームで、残像を描きながら回転する



発進シーン



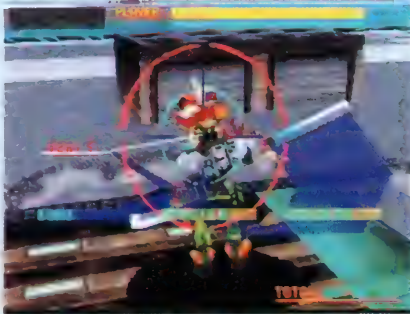
○アファームドは、テムジンと同じカメラアングルが採用されている。カメラが背後に回り込んでブースト噴射が始まると同時に、宙中のサタンのCリも回り出す

アファームドならコした!!

高速で相手にホバリングし、トンファーによる一撃を加える。遠距離戦に向いていないアファームドが相手と渡り合うにはこれしかないといわれる攻撃だ。この武器をいかに使うかで勝負が決まるといっても過言ではない。アファームドの象徴ともいえる、全キャラ中最強の接近戦用攻撃法だ。

両トリガー武器

ビームトンファー



○残像を残すほどの速いスピードで、左右のトンファーを交互に振り回す

左トリガー武器

ボム



○横方向にダッシュした後のボムは、爆風が小さくなってしまふ



○オムで外装を壊し、そこからトンファーで一撃だぞ

右トリガー武器

ショットガン



○汽笛に撃っているとすぐに弾切れを起すので、乱発は厳禁



○前方タッシュからのショットは弾が拡散する



○ジャンプ後に上空から射を補足してショット!

接近戦用



STRIKE!!

○接近戦では、本来飛び道具であるショットガンを使った相手も撃打する様に変化

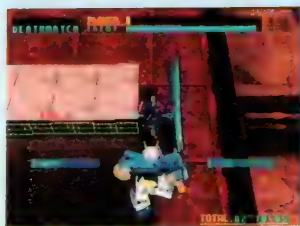
一撃必殺の  
トンファー使い

**VR APHARMDO**  
アファームド

標準機種であるテムジンから、白兵戦の能力を向上させた機体。故にその性能はテムジンに似た部分が多い。ビームトンファーのケタ外れの威力をいかに発揮できるかが、アファームドを勝利に導く条件になるといえよう。

# 検証 業務用で使った戦術はサターン版でも使用可能か?

業務用から「バーチャロン」をやり続けてきた熱心なプレイヤーにとって、業務用で使えた戦術がサターン版でも使えるか、というのは大きなポイント。そのためには各キャラの持つ武器の性質が、業務用に忠実に再現されていないとあってはならない。そこで例を挙げて、再現度の高さを検証していこう。



◎業務用の戦法が使えることは、プレイ感覚の再現といえるだろう

## テムジン ボム→ダッシュビームライフル

敵の攻撃のほとんどを相殺するボムで、相手の攻撃に対して弾幕を張りつつ、その視界をふさぐ。その後爆風の中にあずから突進し、戸惑う敵に対して奇襲をしかける。業務用ではテムジンや、同じくボムを装備するアフアードが頻繁に使用していた戦法だ。この2キ

ャラのメイン戦法だけに、同じ感覚でこの技が使えるかどうかは気になるところ。サターン版で同様の戦法を検証してみると、ボムはしっかり相手の攻撃を相殺した。また、ダッシュライフルのスピードも申し分のない速さ。業務用と同様に有効な戦法になりそうだ。

### STEP① ボム投てき

まずは相手方向にボムを投げる。このときは、相手は何もすることができないので、こちらがかなり有利な状態といえる。



◎敵をロックオンしていれば、相手に向かってボムを投げる

### STEP② 爆風に突っ込む

爆風が小さくならないうちに、前方へ向かってダッシュを開始。相手から見れば、いきなりの出現に面くらっている状態だろう。



◎敵に向かって突っ込むのも、ロックオンサイトを目安に

### STEP③ ライフル発射

前方ダッシュライフル、通称「スパイラルショット」を撃ち込む。威力の高さもそのまま、業務用同様に信頼できる攻撃法だ。



◎当たり具合によっては、相手がダウンすることもある

## バイパーII 7WAYミサイル→ジャンプ→ホーミングビーム

バイパーIIが、得意な空中戦に持ち込むために使っていた戦法。ミサイルの発射動作を強制的に解除（キャンセル）するという特殊

な動作が必要なこの戦法だが、現時点でも自由に攻撃のキャンセルは可能だ。自由に空中に飛び立つことができた。

### STEP① ミサイル発射

相手との距離を見て7WAYミサイルを出す。攻撃手段というよりは、相手の注意を引きつけるための方法として使う。



◎ミサイルを7発ハラまげれば、敵は回避することで構一杯だ

### STEP② キャンセルジャンプ

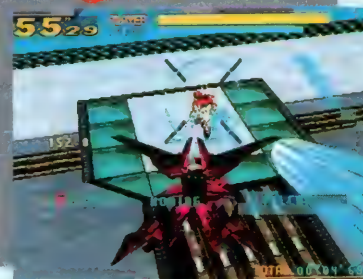
敵がミサイルの対処に困っている最中に、ミサイル発射モーションをジャンプでキャンセルする。この方法なら撃墜されにくいのだ。



◎そのスキを突いて上空に逃げ、すぐに攻撃の用意を

### STEP③ ホーミングビーム発射

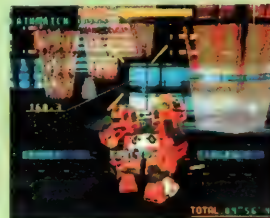
ジャンプ後は、敵の死角に移動してから攻撃を開始。ホーミングビームは、現時点でも誘導性能が高く、相手を逃がさない。



◎一度見失った相手にふたたび補足される前に攻撃か命中!

## その他のテクニックも再現

今回紹介した代表的なテクニック以外にも、業務用で使えた小技が、現時点でほとんどがそのまま使えた。特に攻撃のモーションを中断できる「キャンセル技」は完全に再現されているようだ。現段階でもキャラを動かしてみて、違和感を感じることは皆無だった。



◎立ちまわす準備も再現した



◎アフアードのドンブアーキャンセルジャンプなどもすべてに使用可能



## 現在の開発状況は？ 問題点は？ 監修・互重郎氏に直撃インタビュー

サターンユーザーの期待を一身に集める「バーチャロン」。日々刻々と進む開発状況をチェックすべく、監修者である互重郎氏への直撃インタビュー第2弾！

### 耐久性を考えて 柔らかいスティックに

—東京ゲームショウで初めてサターン版「バーチャロン」が開発されてから1ヵ月近くたちますが、その後ユーザーからの反響などはありましたか？

互 そうですね…。やはり「バーチャロン」専用の「ツインスティック」の操作感についての反響が多かったですね。おおむね好評で安心しました。ただし「あえて言わせてもらうなら…」的な意見もありましたよ。

—具体的にはどのような意見だったんですか？

互 レバーが少し柔らかいという意見が比較的多かったです。ただ、あの大きさ、長さのスティックをバネを強くして硬くすると、今度は強度的な問題…耐久性が落ちるという問題が出てくるんですよ。

つまりレバーが壊れやすくなるということですね。業務用のよう

に硬めのレバーにすることももちろん可能なのですが、家庭で長く使ってもらうなら、柔らかいレバーがベストではと考えたんです。

—好評ということは、今後ツインスティックの仕様は大きく変わることなく製品化されますか？

互 そうですね。これからさらに耐久性テストを繰り返し、そのときに多少の欠陥が出たら、それを改善していくことになるでしょう。

### ボスの2体は 相変わらず凶悪です

—ゲームショウバージョンのロムでは、中ボスのヤガランデと大ボスのジグラットの姿が見られずに残念だったのですが、この2体の開発状況はどうですか？

互 ほとんど完成していますよ。クオリティもかなりそのまんまです(笑)。すでに攻撃も仕掛けてくるし、凶悪さも業務用に忠実な再現度になりそうです(笑)。

—プレイヤーキャラの3~4



◎後の出しやすさは、現状でもまったく問題のないツインスティック

倍は大きいあの2体を再現するのは、技術的にも難しいように思うのですが、実際はどうですか？

互 いや、そう難しくはないですよ。手間のかかり方でいえば、普通のプレイヤーキャラとほぼ一緒です。たしかにジグラットなどは、使用ポリゴン数が全キャラ中1番多いのですが、それほどダントツに多いわけではないので…。この2キャラも近いうちにお見せできると思うので、期待してください。

### 画面分割、通信対戦 どちらも対応したい

—前号のインタビューでは、対戦の仕様はまったく未定とのことでしたが、その後何か進展は？

互 1つのモニターでできる対戦をより深く練り込むために、いろいろな画面構成を試しているところです。この画面構成なら、こうしたほうが良いという意見を出し合って、またシミュレートする。この繰り返しですね。

—ではまだ未決定ですか？

互 そうですね。現時点で候補に上がっているいくつかの画面構成のパターンは、どれもそこそこに遊べるのですが、さらにより良いプレイ環境を実現すべく試行錯誤



## セガ AM3研 互重郎氏

現在は「私のキャパシティを100とするなら、サターン版に80、業務用『2』に120の労力をつぎ込み廃人状態」だそうぞ。

しているといったところです。

—対戦のバランス調整は、画面構成が正式に決定した後に行うのでしょうか？

互 ええ。基本的には業務用の対戦バランスを、忠実にサターンに移し込むという作業を時間をかけて行います。新たにバランスを調整したバージョンを作るということはないですね。

—画面分割のほうばかりに話がいってしまいましたが、通信対戦への対応はどうですか？

互 もちろん考えています。現在は1画面の対戦にかりっきりですが、その後アッパーバージョンのようなかたちで通信にも対応させるようにしたいと思います。開発も基本的な土台の部分が完成して、これから次第にまとめの段階に移行していきます。その際に、その他のサターン版オリジナル要素なども明らかにできると思うので、もう少し待っていてください。

◎通信対戦に対応するのなら、いずれは全画面対戦も楽しめる？



◎今までに幾度となくプレイヤーの前に立ち上がったヤガランデ(左)とジグラット(右)(写真は業務用のもの)。プレイヤーキャラによって、ヤガランデのカラーが変わる演出も再現するか？

オープニング  
ムービーを入手!!



## オープニングムービーに見る 新生『シャイニング』の姿

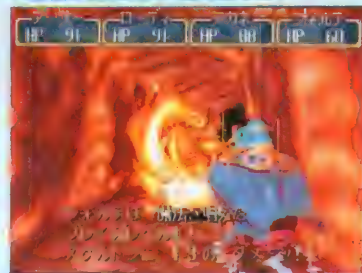
まずはこのページ下の連続写真を見てほしい。謎に満ちた3人の魔導師たちが、強大な魔法で天空に浮かぶ飛行船を攻撃するといった内容のこのムービー。これは『ホーリアーク』のオープニングで流れるものだ。タイトルのアークには箱船という意味もあるらしく、ムービーで登場する飛行船=箱船の存在が物語の中心となる。また、

このムービーで表現されている世界観は、飛行船が登場することでもわかるように、今までの『シャイニング』シリーズとは異質のものといえる。このムービーひとつをとっても、今作が新生『シャイニング』と呼ばれる要因となっているのではないだろうか。

●ムービーの他にも、3Dならではの演出がゲーム中の臨場感を出す



●アークは箱船の他に  
塚という意味もある



# SHINING the HOLY ARK

シャイニング ザ ホーリアーク

今号はオープニングムービーとダンジョンのトラップを初公開！ さらに前号に引き続いて、町や城で起こるイベント、キャラが大暴れする戦闘シーンの詳細情報を入手！ 現段階での本作の魅力を徹底検証する!!

発売日	'96年末	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	ソニック	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	RPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%(9月10日現在)





## 登場人物がいまいきと動く イベントシーンを初公開!

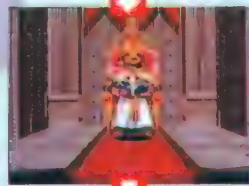
プレイヤーが冒険の合間に立ち寄る町や城。そこではさまざまなイベントが発生する。「ホーリアーク」ではこれらのイベントが発生する際に、効果的なカメラワークなどの視覚的な演出が、ふんだんに盛り込まれている。こういった3D視点であることを活かした演出の数々が、ゲームの臨場感をより一層高めてくれるのだ。ここではそのイベント時の演出の一部を紹介していく。

●民家の上の方を見上げると少年の姿が…



### 王様の口から悪霊が出現

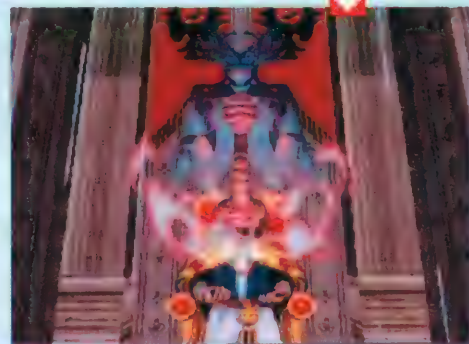
これはどこかのお城で発生するイベント。優しい笑みを浮かべていた王様が突如苦しみ出し、天を見上げながら悶え始める。やがて王様の口から無数の光の帯が流れ出して頭上で集まり、恐ろしい悪霊の姿を形成していくというものだ。悪霊が実体化するまでの間に、視点がダイナミックに王様に迫っていくぞ。



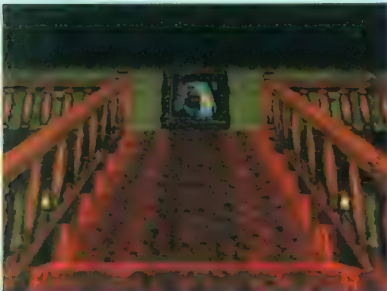
### 屋根の上から少年がジャンプ

屋根の上から少年が勢いよく飛び降りてきた。これは町でのイベント発生時の演出だ。通常、プレイヤーの方向転換は左右のみとなっている。しかし、こういったイベントでは通常時とは違った方向を見ることができの。この場合は「見上げる」ようなアングルで、屋根から飛び降りる子供の動きを追う。

●少年は勢いをつけて、屋根の上から飛び降りてくる。何か用でもあるのかな?



●薄暗く不気味な雰囲気か漂う洋館。いかにも何か起こりそうな場所だが、どんなイベントが待っているのか



### ムービー解説

## 滅びは棺より出て、静寂と魂を動かす

天空を覆う厚い雲を、引き裂くように荒れ狂う不吉なある日。まるでこの日を待っていたかのよう天を見つめる3つの影。やがて浮かび上がる3つの影の正体は、黒く厚い革の上下に身を包んだ男、浮遊する豪華な台座に座る老婆、ワインレッドのボンテージスーツの少女だった。

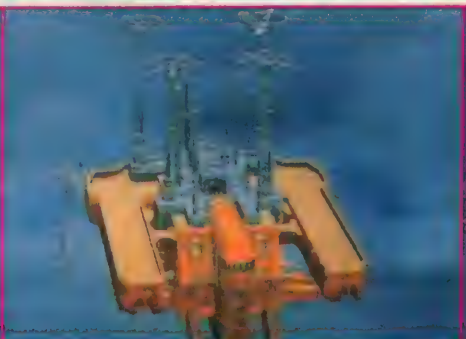
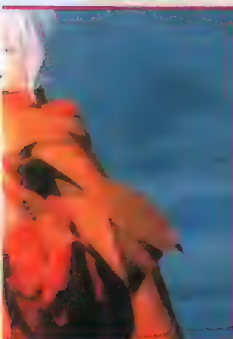
その時、天空に箱船が姿を現す。同時に日蝕が起り、月が太陽を飲み込んでいく。そして3人は気を集中して魔法力を増幅させ、「時は来たれり!」と叫ぶ。3人の目的は箱船を破壊することにあるらしく、この時こそ3人が待ち望んでいた瞬間なのだ。限りある魔法の破壊力を、日蝕のも

つ神秘的な力と融合させ、より強大なパワーを生み出そうというわけだ。

叫びとともに一気に放たれた魔法は、嵐の空を裂くように箱船へと直進。日蝕の終わりの一瞬、太陽のまばゆい光が照りつけると同時に、3人が放った魔法弾が着弾する。攻撃を受けた箱船は連鎖誘爆を始め、航行不能状態となってしまふ。その時、箱船の中心部では、棺のようなものが赤い光を放っていた…。そして破壊された箱船は厚い雲に飲まれていく。同時に箱船より1機の脱出力アプセルが射出。そのカプセルも乱気流に揉まれて失速し、箱船共々消え去ってしまうのだった…。

●苦しむ王様の口から次々と光の帯が…。やがて浮かび上がる悪霊の姿。このまま戦うことになるのか

沈没した  
(アーク)  
方舟の行方は!?



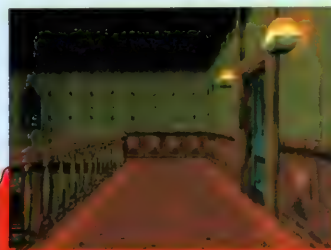
## お化け屋敷かカラクリ屋敷か?

### ダンジョンの仕掛けに迫る!

「バトルフィールドをお化け屋敷のようにしたい」と語ってくれたのは、開発元であるソニックの社長、高橋氏。その言葉どおり、戦いの舞台となるダンジョンは雰囲気タップリの、そしてアツと驚かせるような仕掛けが満載のものとなるらしい。ここでは不気味な雰囲気や漂う洋館と、地下通路のようなダンジョンの、天地が逆さになるトラップを紹介する。

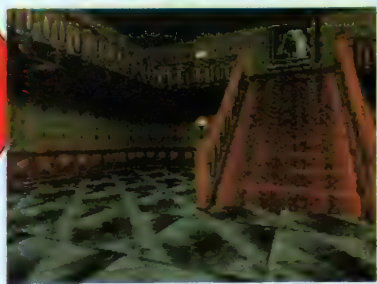


○怪しげな館の前にたどり着いた瞬間、コウモリたちによる手厚い歓迎を受けることになる

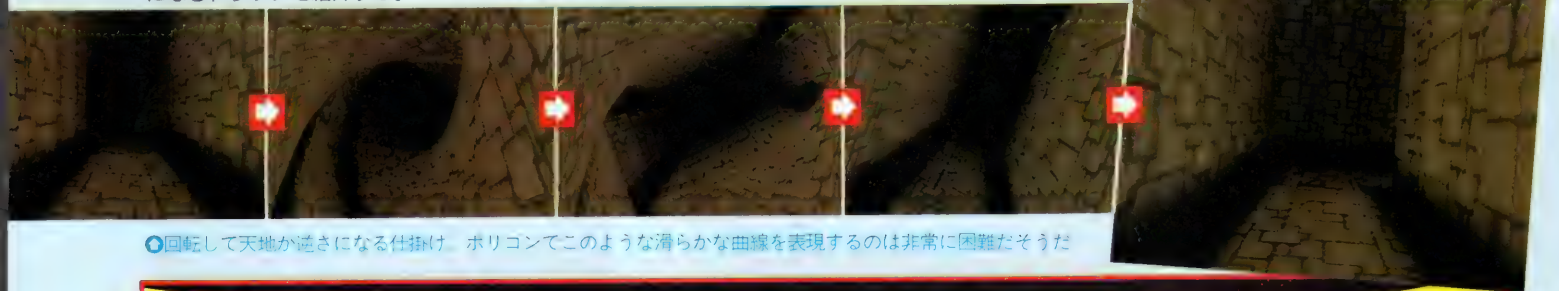


○館内部の長い廊下を上ったところ、真っ赤な絨毯がたんなり敷かれ、廊下の向こうに扉が見える

○2階へと続く階段。上りきったところに壁画が描かれてあるのが確認できる。どんな絵が描かれているのか?



古びた館には  
一体どんな仕掛けが...



○回転して天地が逆さになる仕掛け。ポリゴンでこのような滑らかな曲線を表現するのは非常に困難だそうだ

## 小鬼戦隊(?)ゴ布林ジャーって何者?

高橋氏の考える「お化け屋敷」とは、ただ恐がらせるだけのものではない。恐ろしいモンスターや仕掛け以外に、コミカルな要素を盛り込むことで、まだ違った意味の驚きを表現しようとしているのだ。例えば下の連続写真にある、5体のゴ布林のグループ。まるでピクプリ箱のよ

うに飛び出す出現パターンと、個性的で可愛いゴ布林の風貌は、先程の高橋氏の考えが反映されたいい例といえる。



アカ布林ジャー

ミド布林ジャー

モモ布林ジャー

アオ布林ジャー

キ布林ジャー

5人そろってゴ布林ジャー

## 3人のパーティキャラが繰り出す ダイナミックな技の数々を公開!

本作では「エキスパート・キャラクターシステム」という成長システムを搭載。これは多くの戦闘を経験すると、それぞれの職業に合った攻撃方法を覚えるというも

のだ。詳細は不明だが、敵の出現パターンや攻撃時の視覚効果と相まって、「一回の戦闘を濃密に」という開発者の言葉どおり、白熱した戦闘が期待できそうだ。



◎様々な演出からスムーズに戦闘シーンに流れ込む

### 忍の体術で敵を圧倒する! 「ローティ」

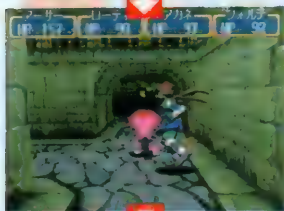
忍者の装束に身を包んだパーティキャラ、ローティ。彼は忍者ならではの身軽さを活かした攻撃が得意だ。通常攻撃では颯爽と敵に

飛び込んで、逆手に持った刀で力強く切りつける。特殊攻撃は敵を抱えて中空に上昇、そのまま地面に叩きつける「いすな落とし」だ。

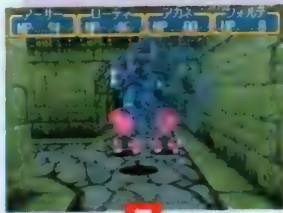
#### 通常攻撃



◎青い装束が鮮やかなローティ、束ねた髪を振り乱しつつ攻撃する



#### 特殊攻撃



◎残像をまとめて敵に飛び込み、忍の技、いすな落としを見舞う!

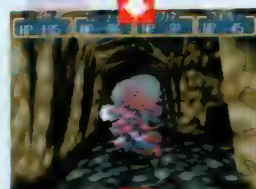
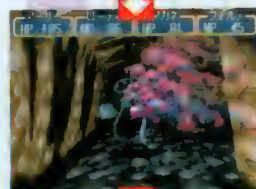
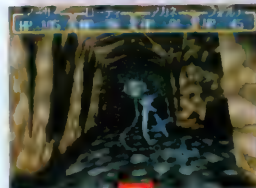


## シャイニング・ザ・ホーリアーク

### しなやかに舞う! くのいち「あかね」

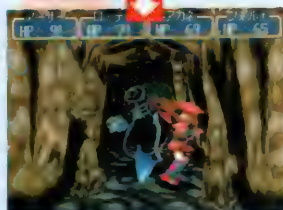
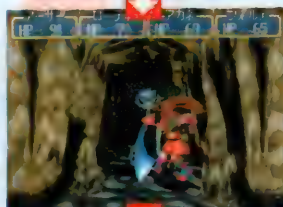
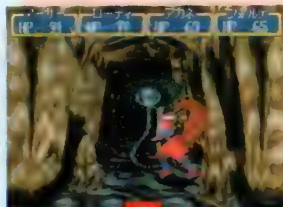
ローティと同じく忍の一族である、あかね。彼女の通常攻撃は、ローティとほぼ同じ。特殊攻撃は敵に手裏剣を当てた後に、みずからも残像をまとめて飛び込み、刀による直接攻撃を加える。

#### 特殊攻撃



◎あかねの特殊攻撃は、まず手裏剣を敵にくらわせる。そして即座に自分も敵に向かって飛び込み、刀による攻撃を加える

#### 通常攻撃

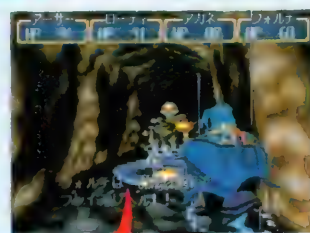


◎片手に持った刀で回転しつつ切りつけるしなやかな動き

### 強力な魔法を自在に操る! 「フォルテ」

魔導師のフォルテは様々な魔法を操る。下の写真は炎の攻撃魔法、ブレイズの最低レベルのもの。最低レベルとはいえ、画面中に炎が巻き起こる様は迫力満点だ。

◎フォルテが杖をかざすと、地面から閃光とともに炎が巻き上がる。レベル1でもこの迫力!



炎の魔法  
ブレイズが炸裂!!

フォルテは「魔法を扱ったブレイズレベル1!」  
スガルトンに「3のダメージ!」

第3の事件が発生!  
ついに最終ステージを公開!!



# VIRTUA COP 2

バーチャコップ2

5号高実に新しい画面を披露している「バーチャコップ2」だが、今回はついに最終ステージの映像を公開する。第3の事件が発生したという事は、発表が近いということだ

発売日	未定	CD枚数	未定
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ(AM2研)	対応周辺機器等	バーチャガン、シャトルマウス
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	3Dシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	未定	現在の開発状況	70%(9月11日現在)

## 初級ステージ・カーチェイス

### 名シーンのできばえをチェック!

着実に完成度を高めているサターン版「バーチャコップ2」。今回はよりクオリティアップした画面

を、「バーチャコップ2」の大きな特徴である名場面、カーチェイスシーンでチェックしていこう。



①左ルートの一場面。ドラム缶が転がってくる。撃てば爆発するぞ



②フラッシュするとパーツを撒き散らすようになった!



③右ルートの最後付近。対向車のピックアップトラックに、犯人たちの車両が潰されてしまった

## ド派手シーンも完全再現

初級ステージのルート分岐で、左コースを選択すると現れるバイクに乗った犯人。その背後を、車が炎上しつつ画面右から左へと消えていく場面がある。アーケード版と比べても、遜色のない迫力で再現されている。



アーケード版

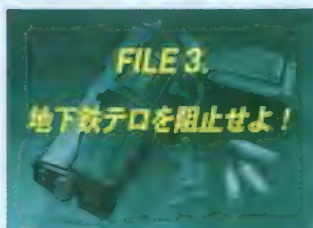


サターン版

## 上級ステージは地下が主舞台

### 「地下鉄テロを阻止せよ!」

第3の事件は、地下鉄を狙ったテロを阻止するのが目的。舞台はもちろん地下がメインとなってくる。つまり、中級ステージよりも、もっと閉鎖された空間でゲームが進行していくのだ。今回は、この上級ステージの冒頭部分、事件が発生した駅に到着し、その内部に乗り込んでいくまでを紹介するぞ。



●ついに上級ステージへ到達。気をひき輪めて最後の事件に挑もう

### 犯人が占拠する駅へ進入!

駅に到着すると、そこはすでにテロリスト集団に完全に制圧され、人質も多数捕らえられている状態だった。人質を解放しつつ、確実に犯罪者たちを倒していこう。

●こいつを皮切りにテロリストとの対決が始まる



### A CITY VIRTUA CITY



●看板には「バーチャシティ」とある。駅名かな?



●突然飛び出してきたり、半身が隠れている標的が多くなってきた。上級ステージだけあって、開始早々からやっかいだぞ

### 通路に待ち伏せる犯人たち

●直前に倒した犯罪者か消えないうちに、次の標的が現れてくる



改札に続く通路は、やや湾曲していて視界は狭い。枝道もあって、犯罪者たちが身を隠すにはもってこいの場所だ。何人もの犯罪者が連続で襲ってくるぞ。



●タイミングよくリロード。注意していないと、すぐに弾切れになるぞ

### 構内は目の前! 改札口を抜けろ!!

駅を解放して安全を確保するために、通路を抜けて改札の直前までやってきた。ホームや列車内のテロリストを排除するためには、バリケードにも見えそうな改札口を抜けなければならないのだ。

●改札口の先のホームからも、テロリストが攻撃してくるのだ



●自動改札機の壁にすら、テロリストは隠れている



●照準が青いうちに倒してしまえば、次の標的が現れたときの対処は楽



●今回の敵方は、改札口まで。次号は列車内へ!!

### 「バーチャファイター」シリーズのキャラクターが友情出演!

「バーチャファイター」シリーズのキャラクターがゲストとして登場しているぞ。今回紹介した上級ステージまでだと、初級ステージの2度目のカーチェイス、中級ステージの左ルートで見られるのだ。



初級ステージにはサラ&マリ



中級ステージはサラ&バイ

## 最終攻略

★ダウン版に倒れられた敵を次々と繰り返す!!

# FIGHTING VIPER

## ファイティングハイパーズ

次々に公開される、隠しキャラクタや、隠し要素。それらを順次公開する「ファイティングハイパーズ」最終攻略! 内容充実の、残り4キャラの攻略も見逃すな!!

発売日	発売中(8月30日)	C/D枚数	1枚
発売元	セガ	複製プレイ	2人同時
開発元	セガ(AM2研)	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	49・プレイデータ
ジャンル	格闘アクション	コンテンツ等	コンテンツ
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## ペプシマンに続く隠しキャラたちの使用条件について公開!!

さて、ペプシマンの使用コマンドに続いて今回は、B.M.、マーラー、くま&パンダの使用条件の公開だ。さらに、初公開のアロハニー、噂の隠しオプションなど

盛り沢山の情報をお届けする。今回公開された新キャラたちは、対戦で使用することが可能なので、ここで操作方法をマスターし、一気に友達と差をつけよう!

### その1 マーラー&B.M.使用条件

まずマーラーは、アーケードモードを難易度に関係なく「クリア」すれば、次から使えるようになる。B.M.はマーラーよりちょっと条件が厳しく、「難易度ベリーハードでアーケードモードをクリア」すると使えるようになる。マーラーに関しては、アーケードモードをクリアすればいいだけなので簡単だと思うが、ベリーハードは意外

にキツイ。そこで今号では、攻略の必勝パターンを掲載するので参考にしてほしい。ちなみにコンテンツニューは何回してもOKだぞ。

通常のダウン攻撃でヒカッと光る。このことは...



①身長が若干違うのがわかるだろうか? 小さいほうがマーラーだ



②バンッ! とアーマーが破壊できる。破壊できるのは下段アーマー

## マーラー&B.M.はこう使え!!

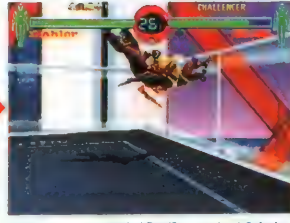
強力無比な数々の固有技を持つマーラーとB.M.。この2キャラを使っておいて対戦で負けるというのは、非常に恥づかしいことである。そこで、そんな恥づかしい思いをしないためにも、カッコよくマーラー&B.M.を使っていこう。まず、どちらのキャラも空中投げを持っているので、浮かせたあとは積極的に空中投げを狙っていく。注意点としてはマーラーはアッパーを持っているが、B.M.はアッパーを持っていないこと。B.M.はアッパーを含んだコンビネーションや、その他の技で浮か

せていこう。次にダウン攻撃。マーラー&B.M.のダウン攻撃は下段アーマー破壊技なので、確実に決めていきたい。この2つのポイントを抑えるだけで、ちよつとは見栄えがよくなるハズだ!

### ①一撃必殺のトルネードパンチ



③PPからアッパーに繋ぐコンボなどで相手を浮かせて...



④サクッと空中投げ。これがまた安定したダメージを奪えてグッド

## その2 くま&パンダ使用条件

そのカワイイ風貌で、ハニーとは別系統のファンを確保しているくま&パンダ。この2キャラの使用条件は「試合回数が50を越える」というもの。つまり早い話が、

対戦を50回やれば使えるようになるというわけだ。対戦50試合なんてほんの一瞬なので、まだくま&パンダを出していない人はガンガン対戦しまくるべし!



○1Pキャラはくま、2Pキャラはパンダという組み合わせが壊されると、ど

## その3 初登場!! アロハハニー

かねてからのウワサだった「違うコスチュームのハニー」。今回、ついにそのハニーが秘密のベールを脱いだ! とはいっても使用条件はまだ秘密。そのお姿だけの公開なのだ。右の写真。これがウワサの「アロハハニー」である。背中に背負ったウクレレで攻撃することができるらしいぞ。気になるのは脱衣後のコスチューム。なんと、水着姿で登場してしまうのだ。使用条件の公開については、続報を待ってくれ。



○これがウワサのアロハハニー。違うコスチュームってアロハだけ?

## まだあるオマケ 隠しオプション

難易度に関係なく、アーケードモードをクリアするとモードメニューに隠しオプションが出現する。マーラーやB.M.を出すためにアーケードモードをクリアしても出

現するので、偶然出た人も多いのではないだろうか。隠しオプション内で選択できる項目は下の表にまとめてあるので、そちらを参考にしてほしい。



○この、ちょっと色の違うオプションが隠しオプション



○クリアしたキャラのエンディング用のCGなどが閲覧できる

## くま&パンダはこう使え!!

カワイイせに強い奴。その外見からは想像できない強さで一説には最強キャラとも言われているくま&パンダ。まず、なにが強いのかというと、強烈な投げ技を持っているのだ。その投げ技とは、サンマンの持っているファイナルオーバードライブの強化版とでもいうべきもので、フルオーバードライブの段階で1セット多く地面に叩きつける。最初からプレイバックモードに収録されているフ

イルで見ることのできるこの投げ技、全体力の8割を奪うという、恐ろしい投げ技である。肝心のコマンドだが、フルオーバードライブの入力を1回多くすれば問題なく出るので、練習あるのみといったところ。さらに、この投げ技のあと、マックストリップを決めることができれば、体力満タンから1発KOも可能。くま&パンダは、この投げ技にすべてを賭けて、使っていくのだ!

○P+K+G連打でクルクル回り始める。攻撃+定あり



○PPPというコンビネーションにしているかさっぱりわからん...



○一見、サンマンのファイナルオーバードライブだが...

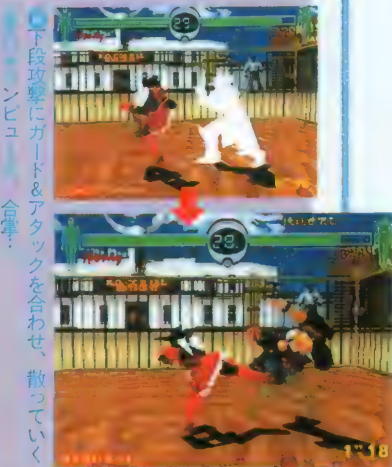


○叩きつける回数が1セット多い、これだけで8割近く減るぞ

\*記事中の表記 ○...方向ボタンを短く入れる ○...方向ボタンを長く入れる P...パンチボタン K...キックボタン G...ガードボタン/コマンドはすべて、キャラが右向きときのものです。

## ベリーハードを楽々クリア

さて、B.M.を出すためにはベリーハードのアーケードモードをクリアしなければならないが、これが意外に難しい。しかし、CPUの反応速度を逆手に取ったパターンを使えば楽勝だ。そのパターンとは、使用キャラクタはハニー、使っていく技はローレグビート。これだけである。なぜかCPUは、ローレグビートの3発目にガード&アタックを合わせようとして、3発目を勝手に食らってくれる。あとは繰り返すだけ。超余裕でクリアできることだろう。



下段攻撃にガード&アタックを合わせ、散っていく



アレンジバージョンになっての変更点がほとんどないので、オリジナルバージョンと同様の戦い方で問題ない。強力な下段攻撃を軸に、トリッキーに攻め立てよう。グレイスの武器は2択攻撃なので、効率のよい攻撃を心がけるべし！

## アレンジバージョン流 基本戦術

キャメルスピカッターが主戦力。3発目で相手がよくれた場合、中段攻撃と投げ技による2択をにかけていく。投げ技を狙う際は、ワテンポおいてからにしないと投

げることができないので注意しよう。他にはフランケンシュタイナーが意外と使える。狙うシチュエーションとしては、相手の起きあがりに重ねる感じで出すと効果的。



3発目で相手がよくれた場合は…



●中段攻撃と投げ技で2択攻撃をかける。強力な連係だ



相手の起きあがりにタイミングよく…



●フランケンシュタイナーを重ねると大抵は引っ掛かる。やりすぎ注意

固有技ピックアップ	
技名	コマンド
ビートロースピン	P⇨+K
バルカンビート	PPPPP
クロスステップ	K+GK
キャメルスピカッター	⇨+KKK
シットスピン	⇨+K+G
ショルダースルー	⇨⇨+P+G
アイスネメシス	⇨⇨+P+K+G
フランケンシュタイナー	自空中⇨+P+K+G

ビートロースピンは、上段のパンチから下段のロースピンを繋ぐ技で、まずガードされることはないといっても過言ではないほど、見切られにくい技。出し過ぎればガードされてしまうが、不意に出すと非常に効果的。バルカンビートは2発目までしか連続ヒットにならないので、空中コンボに組み込むことで効果を発揮する。クロ

スステップは2発目にキャンセルがかかるので、フェイントとして使っていける。キャメルスピカッターは主力の技で、リーチのある中段攻撃として使用していく。シットスピンは最大5発まで出すことができるので、回数を調節しながら使っていこう。投げ技は、もっともダメージ量の高いアイスネメシスを主に狙っていく。



●クロスステップの2発目をキャンセルしてからの2択攻撃は反応されにくい

## ハイパーバージョン戦術指南

ハイパーバージョンでのグレイスは、相手の避け移動（以後、避け）に対してキャメルキック（⇨+K）がホーミングするため、他のキャラに比べて若干高性能な面がある。キャメルキックがホーミ

ングするということは、キャメルスピカッターを狙った状況で相手が避けをした場合にもホーミングするという。逆に、グレイスを相手にした場合は、中段攻撃がきそうな状況での避けは厳禁だ。

●対避け機能付きのキャメルキック。使える！



### コンビネーション

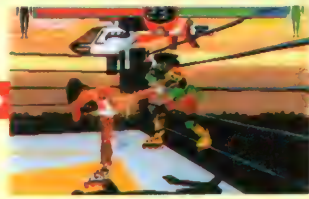
壁際での超絶ラッシュコンボで、ロングアクシスターン（⇨+K+GK）で相手を壁に叩きつけ、バルカンレック（KKK）やクロスステップラウンチ（K+GKK）などで蹴り上げ続ける、というもの。受け身後の対応が重要なポイントだ。



●ロングアクシスターンで相手を壁際まで一気に運んで…



●蹴り上げ系の技を連打する。5発くらいは安定して決まるぞ



●あとは相手が受け身を取るかどうかポイント。的確な対応を





素早い動きと、トリッキーな技によるかく乱戦法。そしてワンツートークキャンセルからの緻密な2択戦法。さらにコンボテールキックなどを駆使したチキン戦法。この3つのタイプを使いわけて、頂点を狙え!

## アレンジバージョン流 基本戦術

ピッキーといえば、やはりワンツートークキャンセルからの2択攻撃がメインとなる。コンボテールキックで牽制しながら、ここぞという場面での2択攻撃が効

果的。たまにダッシュエア(走り中P+K+G)などの技を交ぜれば、ピッキー独特のトリッキーな戦術の完成だ。手のうちがバレないように戦っていこう。



●上段パンチ2発のコンボから:



●相手の股をくぐるフォークスルーから



●トーキックへと繋ぎ、トーキックをキャンセルし2択攻撃を迫る



●ボードスラップが確実に決まる。上段アーマーが破壊できるので重要

固有技ピックアップ	
技名	コマンド
コンボテールキック	P⇩+K
ワンツートークキック	PP⇩+K
コンボスキッピングニー	PP⇩+KK
ボードスラップ	⇩⇩⇩+P
フォークスルー	⇩+P+K+G
オーバーヘッドキャノン	⇩⇩+P+G
エアグラブ	両者空中⇩+P+K+G
フライングヘッドシザーズ	自空中⇩+P+K+G

上段パンチから下段キックを繋ぐコンボテールキックは、牽制技として一級品。要所要所で使うべし。ワンツートークキックは主力となる技で、トーキックにキャンセルをかけて使っていく。ここからの2択攻撃が強力だ。コンボスキッピングニーは、主に空中コンボで使っていくが、フォークスルーから連係させると、対処を失敗し

た相手にヒットさせることができる。ボードスラップは上段アーマー破壊技で、フォークスルーから確実にヒットさせることが可能。オーバーヘッドキャノンのあとはスライディングキック(走り中⇩+K)がヒットするので下段アーマーが破壊できる。エアグラブは空中戦の主力技なので、チャンスは絶対に逃さないようにしよう。



●ピッキー最強の技と名高いコンボテールキック。使いすぎると嫌われるけど

## ハイパーバージョン戦術指南

避けの加わったハイパーバージョンにおけるピッキーは、これといって有効な避けどころがないため、アレンジバージョンと変わらない戦い方で問題ないだろう。若干無理やりな使い方が、フォー

クスルーのあと、相手の背後攻撃を避けるというのを取り上げてみた。避けたあとに、なにか攻撃が決まるわけでもないが無意味だが、こんなこともできる程度に覚えておこう。一応、魅せ技である。

●無意味といえは無意味な連係。参考までに



## コンボレーション

下段キックの連打で相手をしゃがませ、その瞬間にアッパーで浮かせる。そしてエアグラブで投げたしまうというコンボ。落下の着地点にコンボスキッピングニーを重ねるのも効果的だ。相手が受け身を取った場合は慎重に対応していこう。



●まずは下段キックの連打。ガード&アタック対策でもあるのだ



●そして相手がしゃがみガードをした瞬間にアッパーで浮かせてしまう



●あとはやりたい放題。空中投げでも打撃技でもお好きなように



破壊力を全面に押し出した技が豊富なジェーン。一撃必殺、とまではいかないが、少ない手数で相手を沈めることは可能。コンボ系の技を駆使した緻密な2択、3択攻撃も強力。オールラウンドに戦える超万能なキャラクタだ。

## アレンジバージョン流 基本戦術

アレンジバージョンになってパワーダウンした部分は、コンボレイドニー (PP⇩+K) が決まりにくくなった点。ハッキリ言って実戦レベルでは使いものにならない

なくなってしまった。他に、ツーハンドバッシュ (⇩⇩+P) がガード&アタックを相殺できなくなっている。しかし、基本戦術に影響はないので、ガンガン攻めるノ



●PPか相手にヒットしていても...



●投げにはならない。いったいどこでどう使えばいいのだろうか？



●1発目の下段キックがヒットしたら...



●2発目のハイスピンへ繋ぐ。目でヒットしたのを確認してから繋ごう

固有技ピックアップ	
技名	コマンド
コンボスイッチアッパー	PKP
ロースピコンボ	PP⇩+K
トスアッパー	⇩P
パワースマッシュ	⇩⇩+P
トルネードパンチ	⇩⇩⇩⇩⇩+P
ローナックルスピ	⇩+PK
ロースピアップ	⇩+K+GK
スーパーコンボニーランチャー	⇩⇩⇩⇩⇩+K+G⇩⇩+K

コンボスイッチアッパーは連続ヒットするのでかなり強力。アッパーで浮いた相手が受け身を取るようなら走り攻撃で追い打ちしよう。受け身を取られなくてもトリプルバッシュ (PPP) が安定して決まる。ロースピコンボは最後が下段攻撃なので、たまに使うと効果的。トスアッパーはジェーンのメイン浮かせ技。パワースマ

ッシュはアーマー破壊技なので積極的に狙っていきたい。走り攻撃のランニングニー (走り中K) で浮いた相手にヒットさせやすいぞ。超強力なトルネードパンチは主にカウンターヒットを狙っていく。ローナックルスピは強力だが使いすぎると嫌われる恐れ「大」。ロースピアップは1発目がヒットしてから2発へ繋ぐことが可能。



●トルネードパンチの始めのモーションでタックルを回避しつつ攻撃できる！

## ハイパーバージョン戦術指南

ハイパーバージョンでの重要なポイントは、避け対策。ジェーンの場合、ディレイをかけたトリプルバッシュが、ある程度のホーミングをするので、PPと2発打った時点で相手が避けをしてきたら、

すかさずPを打って追いかけて。タイミングが悪くと背後を取られてしまう場合があるので注意が必要。また、ツーハンドバッシュなど直線的な攻撃は避けられやすいので、多用は禁物といったところ。

●トリプルバッシュで避ける潰すことができる



### コンビネーション

壁際でトルネードパンチをヒットさせてから、トスアッパー×2→ツーハンドバッシュと繋ぐ、すさまじい威力のコンボ。一度トスアッパーなどで相手を浮かせ、着地点に重ねたトルネードパンチから始動するとやりやすいだろう。



●まずは壁際でトルネードパンチをヒットさせる。そこから...



●トスアッパーで拾い上げる。2発が望ましいが、もっと入れてもよい



●そしてツーハンドバッシュでフィニッシュ。強力なコンボだ

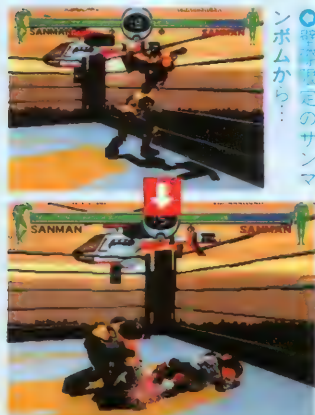


強力な各種投げ技を持っているサンマンだが、アレンジバージョンで若干のパワーダウンとなった。しかし永久コンボやサンマンハンマーの性能が落ちるのは当然のことなので、アレンジバージョンの強さがじつはちょうどいいかも…。

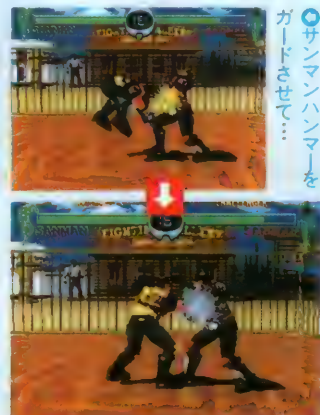
## アレンジバージョン流 基本戦術

最強キャラとの呼び声が高かったサンマン。アレンジバージョンでパワーダウンした部分は、サンマンハンマー後の上段パンチがガードされるようになった点と、サン

マンボムからジャイアントスイングが決まらなくなった点、そしてブーストキックがキャンセルしにくくなった点だ。しかし、それでも十分にサンマンは強い。



④ジャイアントスイング……がはいらない！ うーん、パワーダウン



④PKを……これも入らない！ まあ、これは当然の変更点だよ

固有技ピックアップ	
技名	コマンド
ダブルアッパー	△+PP
エルボースマッシュ	◇◇+P
ラウンドトリップハンマースロー	◇+P+K+GP+G
レッグスロー	◇+K+G
ジャイアントスイング	△△◇△◇+P
ファイナルオーバードライブ	△△◇△+P+G◇◇+P+G◇◇◇+P+G
パイルドライバー	敵しゃがみ△△+P+G
マックストリップ	敵ダウン中◇◇◇+P

ダブルアッパーはディレイをかけながら使っていく。1発目がヒットした場合はダブルアッパーピーチ(△+PPK)まで出し切ろう。エルボースマッシュは上段アーマー破壊技で、さらに上段のガード外し技でもあるため非常に使える。連係に組み込んでいこう。ラウンドトリップハンマースローは相手の起きあがりにより1発目を早

めに重ね、ディレイの2発目をヒットさせていく。レッグスローは強力な下段攻撃。密着でヒットした場合はマックストリップを狙うことができる。ジャイアントスイングはダウン中の相手にのみ使っていく。立ち状態の相手に対しては積極的にファイナルオーバードライブを狙っていこう。サンマンの真価は投げ技にあるのだ。



④強すぎると評判のレッグスロー。勝ちたいならガンガン使うべし！

## ハイパーバージョン戦術指南

サンマンはハイパーバージョンになってもこれといった利点はない。別に避けを意識して使っていく必要もなければ、相手の避けに対するポイントもない。直線的な技を避けた場合は、相手方向を向

き始めてから連続でクイックすると背後を取れる場合がある。しかし、なかなか狙ってできるものではないのが残念なところ。仮に背後を取ったら、迷わず背後投げを決めて安定したダメージを与える。



④避けのあと、タイミング次第で背後が取れる

## コンビネーション

サンマンのコンボは、下段攻撃のレッグスローでダウンする相手を、落下前にサンマンアッパーで拾い上げ、さらに上段パンチ始動のコンボを叩き込む、といったもの。軽い相手にはダブルアッパーが入るのでそちらで拾い上げよう。



④下段攻撃のレッグスローからスタート。まずはダウンさせて…



④落下前の相手をサンマンハンマーで拾い上げる。さらにそこから…



④上段パンチ始動のコンボやミドルサンマンキックが入る



# 斬新な演出手法の1つ “カメラワーク”の 片鱗をチェック!!

グランディア

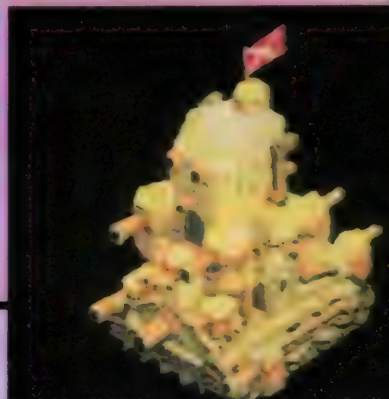
# GRANDIA

驚異的なポリゴン数によって、緻密な映像を作り上げている『グランディア』。その映像を、さまざまな角度から自由に観賞できる視点切り換えは、『グランディア』の特徴といっても過言ではない。今回は、自在に視点が切り替わる“カメラワーク”の演出技法についてチェックしていく。

発売日	'97年春	CD枚数	2枚組
発売元	ゲーム アーツ	複数プレイ	1人用
開発元	ゲーム アーツ	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%(9月12日現在)

## 奇抜な乗り物がいっぱい

『グランディア』の舞台は、蒸気機関が発明されたばかりの産業革命時代。蒸気船という乗り物をもっとも新しい時代だ。しかし、このゲーム中には、この時代では発明されていない「飛行機」や「戦車」といった乗り物も登場する。なぜ、このような乗り物が存在するのか? それはこのゲームの謎の1つとされている。



※画面は開発中のものです。 ©GAME ARTS/CG:株式会社リンクス

# 今までにない新鮮な冒険が!!

このゲームがこれまでのRPGと違うところは、細部にまでにこだわった世界設定にある。普通のRPGの場合、世界中に点在する街を周りながら冒険を行っていく。もちろん街によっては、「商業の街」や「水の街」といった具合に、分かりやすい設定が用意されている。しかし、設定や街の雰囲気は多少違っているだけで、「まったく

同じところがない!」と言い切れるRPGはほとんどなかった。この「グランディア」の場合、文化や人種、風土といったレベルから街の設定を用意。しかも、各街に登場するワキ役1人1人にまでキャラクターイラストを作成している。これにより、新しい街を訪れる度に、今まで味わったことのない新鮮な感覚が体験できることだろう。



○のどかな風景を醸し出している巫人の村「ルタ」。画面左からは分かりにくい、村の中を流れている小川にはかわいらしい魚が泳いでいる

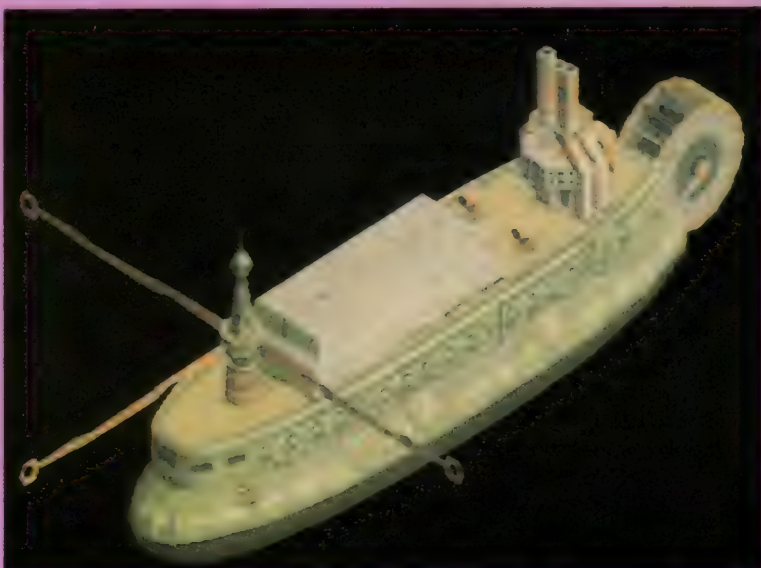


○リアルタイム制の戦闘システムは、シゴキムのはじめはほとんど不明だが、今更に分かる子どろ



○このゲームの戦闘システムは、リアルタイム制の戦闘システムを採用している。これは、従来のRPGとは異なり、戦闘中に時間経過が止まることなく、リアルタイムで戦闘が行われる。これは、プレイヤーが戦闘中に自由に行動できるという利点がある。

○このゲームの戦闘システムは、リアルタイム制の戦闘システムを採用している。これは、従来のRPGとは異なり、戦闘中に時間経過が止まることなく、リアルタイムで戦闘が行われる。これは、プレイヤーが戦闘中に自由に行動できるという利点がある。



# 視点移動による

「グランディア」の特徴である視点切り換え。背景をポリゴンにしているRPGにおいて、さほど珍しくもない技法だが、「グランディア」の場合、今までのRPGとは一線を画す斬新な技術がもちいられている。それは、画面上のキャラクターが移動している状態で、視点切り換えが行われていくこと。遠い場所からゆっくりと近づいて

いく“滑らかな視点切り換え”を可能にしているのだ。

今までのポリゴンRPGは、視点が替わるにしろ、上からの視点、斜め上から視点、横からの視点といった具合に、何通りかの視点が瞬時に切り替わるような内容だった。しかし、このゲームでは、さまざまな角度から自由に視点を替えることができるのだ。



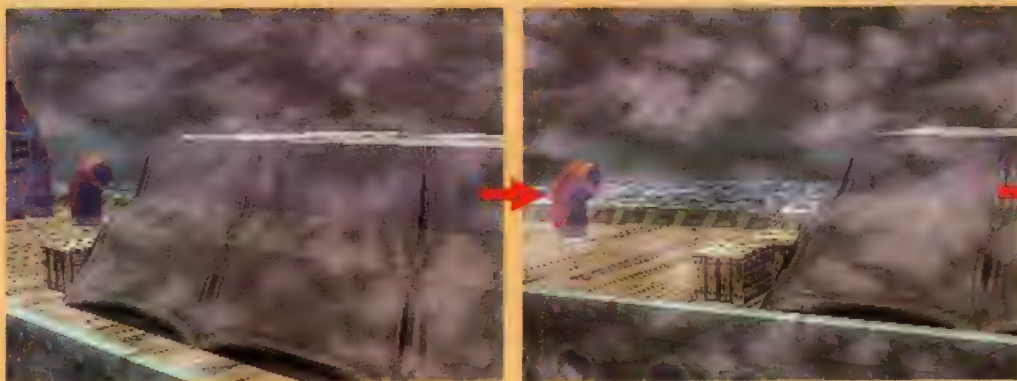
○船首に立ち、もの思いけるジャスティン。その姿を、ぐるりと回転させると、こんな感じの視点で観賞することかできるのだ

渡航船に乗って、  
旅立つ  
ジャスティン

## ジャスティンに迫る 謎の幽霊船!!

このゲームの主人公ジャスティンは、冒険にあこがれる14歳の少年。あるきっかけをもとに新大陸へと船旅を開始するワケだが、その途中、不気味な雰囲気をかもしだす幽霊船と遭遇する。ジャスティンはこの幽霊船に乗り込んでいくのだろうか。

ちなみに、幽霊船の登場シーンにはCGムービーも用意されている。



# 斬新な演出法!!



○ジャスティンが最初に訪れる街「ニューバーム」は視点を遠くに持って来た時の画面



○この画面も同じく「ニューバーム」視点を思いっきり近くに設定している。この視点なら、思うように街中を探索することができぞ

## 何かを期待させる!! 絶妙なアングル

「グランディア」の画面は「何かを期待させる」絶妙なアングルを持っている。それは、ゲームの世界観をビジュアル化する美術家と、数々の映像作品を手掛けてきた演出家の入念な打ち合せによって、「グランディア」のフィールド画面が作られているためだろう。

下で紹介している2点の画面写真からも、次の瞬間「何かが起こ

る」というような期待感がツツツと感じ取れる。もちろん期待感だけではなく、実際のイベントなどが発生したりもする。以前、「マグマから出現する4頭の竜」という設定画を本誌で紹介したが、まさに4頭の竜が出現しそうな迫力を画面上で表現している。絶妙なアングルがもたらす映像の効果…。これもこのゲームの魅力なのだ。

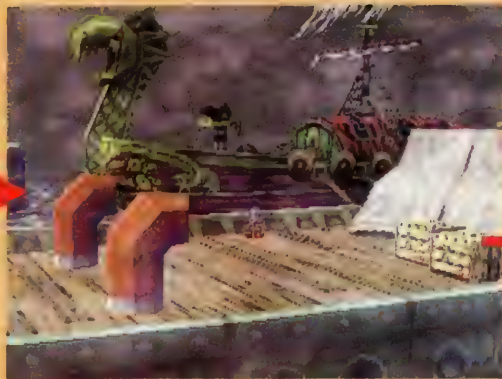
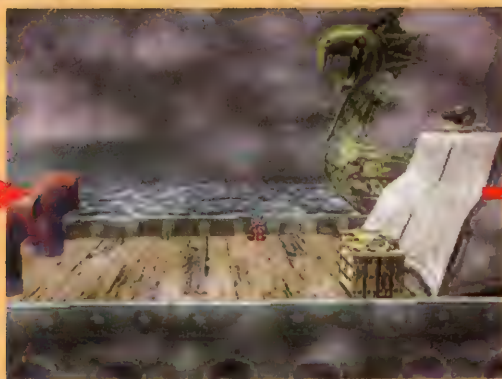


○美しげなく、静く火山の山頂、灼熱に燃え尽きるマクマの海に、巨大な何かが見えている!?



○いかにも何かが見えてきそうなトンネル内。決してないシールを、列車が踏ってくるのか

幽霊船が!!



MULTI-MEDIA



# 木村卓

**プロフィール** 株式会社リンクスでナンバー1の腕を持つCG業界の重鎮。代表作は、TBSニュース23のオープニングCGや、富士ゼロックス(A-color)のCMなど。

## 『グランディア』の世界観をCGで表現する

さまざまな分野から、一流クリエイターが参加している『グランディア』。今回は、このゲームのCGムービーを担当する株式会社リンクスの木村卓氏に直撃インタビューを敢行。ゲームアーツの宮路武氏におつきあいいただき、CGムービーを制作するにあたっての意気込みなどを聞いてみた。

### このゲームの世界観が好きなんです

—「グランディア」のCGムービーは、アニメーションとCGを融合したのですが…。

**木村** アニメーションを使ってCGを作成するのは、今回が初めてなんです。アニメーションを取り入れた理由は、ゲームアーツさんとの打ち合わせで、この技法が『グランディア』に一番合うと思

ったからです。

—CGムービーを制作するにあたり、リンクスさんが開発したオリジナルのツールを使っているとお聞きしましたが…。

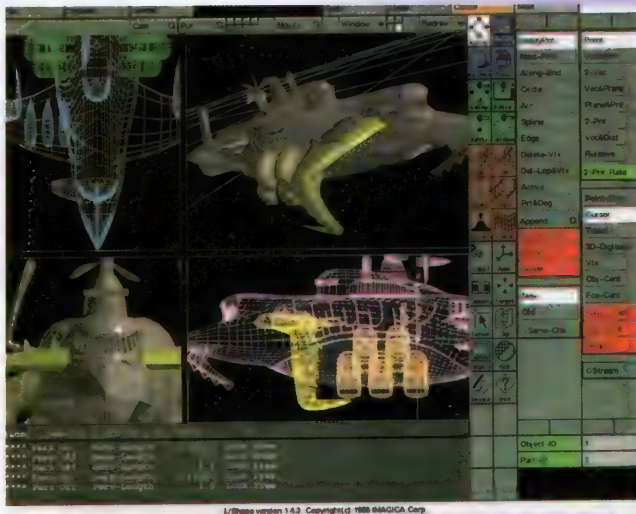
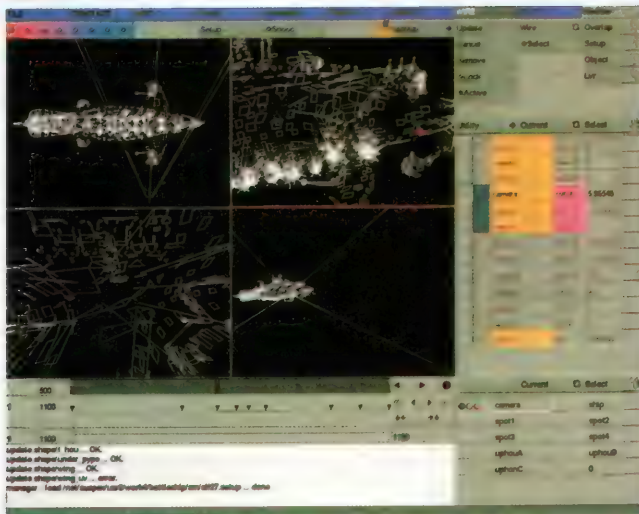
**木村** 我々がCG制作を開始した時代は、まだCGを制作するツールが発売されてなかったんですよ。だから、CGを制作する前に、ツ

### CGが出来上がるまでの手順

モデリングされた空中戦艦に、ダクトの煙や窓の光など、さまざまなエフェクトをかけてCGを仕上げていく。







① Link's 3D software is used for the CG movie production.

# 『グランディア』のCGムービーで ドラマ性を伝えたい

ールの開発から始めるワケです。そんな経緯もあり「グランディア」のCGムービーも、リンクスの親会社でもあるイマジカとの共同開発で作成したオリジナルのツールを使用しています。もちろん、市販されているツールも活用しますが、自社で開発したツールのほうが融通が聞くんですよ。状況に応じてプログラムを替えられますね。

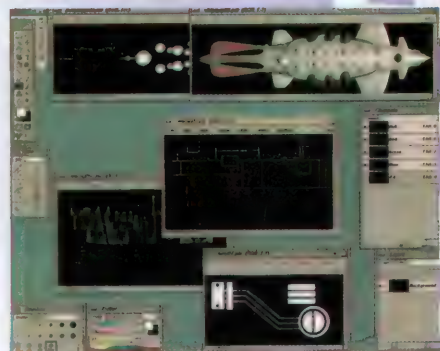
—木村さん自身、「グランディア」という作品に、どんなイメージを持っていますか？

木村 じつは、この世界観ってけっこう好きなんです。産業革命という時代が…。また、ストーリ

ーのほうも拝見させて頂いているんですが、ある意味“王道”をいっている素直な作品だと思います。—今までの仕事とは多少勝手が違うと思いますが…。

木村 そうですね。やはりCGムービーの前後は非常に気になります。どんなストーリーになっているのか、また、どんな場面からムービーに移行するのか、それを知ってるのと知らないのでは、CGの雰囲気も多少変わりますからね。この辺の打ち合せは綿密に行うようにしています。CGムービーの中で、ドラマ性みたいなものを伝えたいと思っているんですよ。

② これは一般に市販されているCGツール。こんなツールも使われている



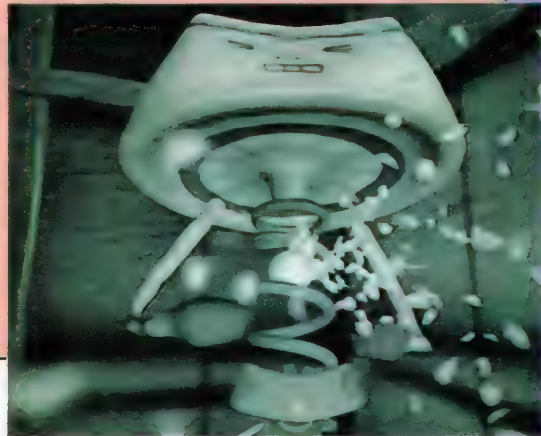
③ Link's 3D software is used for the CG movie production.

## 期待できる温かみのある映像

数多くの作品を手掛けてきたリンクス。その中で木村氏がメインとなって制作した作品「櫻亭」について紹介する。この作品は、ノスタルジックな情景をCGムービーによって表現したものだ。なぜ、この作品を紹介したかという点、この作品で表現されているCGイメージに「グランディア」と通じるものがあるから。「櫻亭」のCGムービーは、CGだけで“温かみのある映像”を作り出しているのだ。アニメーションと融合させた「グランディア」では、より“温かみのある映像”が期待できそうだ。



④ Link's 3D software is used for the CG movie production.



物語を楽しく演出する効果的なグラフィックに注目

ルナ シルバー スター ストーリー

# LUNAR

## SILVER STAR STORY

発売ギリギリまで手が加えられる『ルナ シルバースターストーリー』。ここにきて描き下ろされたキャラクタの表情や、2人の要人物の情報を公開。また、声優さんたちのアフレコの様子が、コミックになって登場だ。

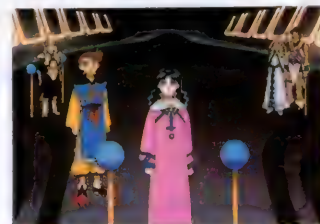
### 細かなグラフィックの調整から 新たなアニメデモまで期待の完成度

「ルナ シルバースターストーリー」も完成に近づき、期待通りの完成度に仕上がってきている。

アレスたちの存在は、「ルナ」の世界に少なからず影響を与えるようになり、物語もがぜん盛り上がりを見せるようになってきた。

今回は、新しいデモ画面や、冒険中のアレスたちが見せるバラエティー溢れる表情など、ゲームを

盛り上げる要素を入手。また、2人の新キャラも紹介するぞ。



○アレスたちの通商やいかに？

発売日	10月25日	CD枚数	1枚
発売元	角川書店/ゲームアーツ	複製プレイ	1人用
開発元	日本アートメディア(JAM)	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	128・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(9月11日現在)

アフレコレポート前編



るなていく  
がーにはる

アフレコレポート 前編  
声優 船戸明里

去る6月29日  
アパコクリエイティブスタジオにて  
SS版LUNARのアフレコが  
行われました！

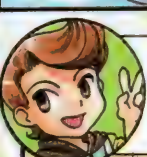


今回のキャスティングは声優さん本人の印象や写真、年齢を重視して決めました  
(脚本・重馬氏談)

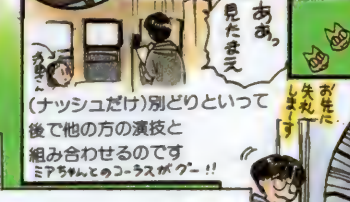
ルナ本編で若い冒険者達が先輩勇者達に支えられているように、声優陣も若手さんを支えるベテランといった構成なのです



フェイスア役  
丹下桜さん



当日別の仕事を控えたナツシュ役坂口大助氏  
早々にスタジオ入りです



ラジオドラマ「LUNAR」は既に最終話まで録り終えていよいよ本番!!といった具合。(メインはゲームですものね)



ナツシュは不器用な奴で良いセリフはあんまり吐かない男でしたわ

カッコつけるだけつけて何も無いのかって!

出だしの登場のところがいちばん印象に残ってますかね

自分あんまりこういう感じの役はやったことなかったんで初めてだったんで今思うとああやれば良かった、こうやれば良かったとか、ちょっとだけ…(笑)

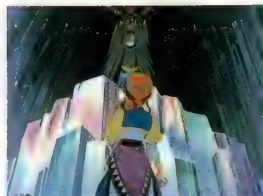
ま、あの時の私の精一杯なんです♡

続々と発表されるデモムービーに注目!!

大きなイベントごとに挿入され、ストーリーを盛り上げるアニメデモ。冒険を続けるアレスたちに数々の試練が待ち構えているらしい。



○アレスが光ってる!



○二枚目キリーも酔うとこになつちやうぞ

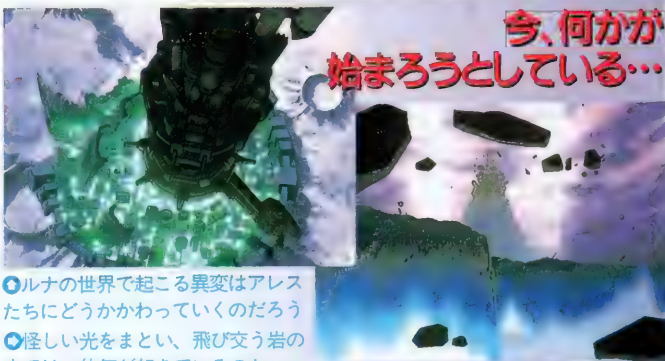
○白竜ファイティは四英雄の元仲間

○ルーナはどうなちやうの?



○勇ましいアレスの姿。冒険を重ねてアレスもたくましくなっていくのだ

見よ! アレスの雄姿



今、何かが始まろうとしている...

○ルナの世界で起こる異変はアレスたちにどうかかわっていくのだろう  
○怪しい光をまとい、飛び交う岩の中では一体何が起きているのか

この男は一体何者?

緊張します

絵を見たら「オネエサン」じゃないですか!!

こういう役初めてなんです!!

今までにない役なので手さぐり状態なんです

実はですね

初めてのスタジオ見学がCDドラマの「ルナII」だったんですよ! 初めて見る現場で「すごいーい、声優さんてすごいーって

そういった意味でも実際自分が「ルナ」の中に登場することができ嬉しいです♡

(ルナへの参加は) 今日が初めてだったので何が何やら...

ラジオドラマにラムスは出で乗るがたのびず

高戸さんラムスに似てます

ウー写真見て決めたの

★体格が声をつくるのです!!

とりあえずキャラクターを見せて頂いてその第一印象で演じさせて頂いた、みたいな...

とりあえずぼちゃっとしているんで体型と顔の大きさだけは私にそっくりだなあと

とりあえずいっしょけんめいがんばりました!

自猫はラムスに似てる

だすほっつだるっい

最近声優さんもタレントとして育成しているそうですよ

やはり皆たゆめめ努力をしているのか?

カクハレし肌キレた!

ラムス役 高戸靖広氏

身をのりだして魂じる高戸氏

絵描きは外見附おれんのでよかったです。

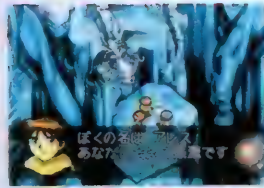
## 会話を盛り上げる表情豊かなキャラクターたち

この「LUNAR」に限らず、RPGの世界で必要不可欠なのがそこに生きる人たちとの会話。

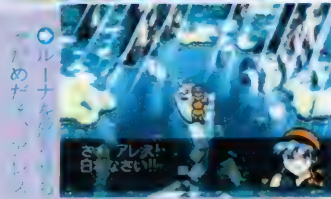
そんな会話内のアレスたちの表情はとても豊かで、思わず感情移入してしまうのだ。

### ●ルーナの場合

メッセージ横に出る各キャラクターの顔は、その台詞に合わせて表情が変化する。ルーナは特に表情が豊かで、アレスを心配したり怒ったりと、見るだけで楽しいぞ。



○ファイティンに對面して緊張するアレス



○ルーナを心配するアレス

喜



哀



ルーナはどんな顔でもステキ♡



怒



楽

喜

○ルーナに会えると分かって喜ぶナル



ナル

○独特な笑顔のラムス。冒險も遊び気分

ラムス



怒

○ラムスだって、怒るときは怒ります！



ラムス

○ナッシュの怒った顔って珍しいかも

ナッシュ



哀

○ルーナに怒られ困り顔のアレス



アレス

○みみなさそうなナルでもこんな顔に

ナル



楽

○怒ってるようて、目は笑ってるぞナル



ナル

○ナッシュの自信満々さは顔にも出てる

ナッシュ



キリー役 関智一氏

ラジオドラマでひととおり全部(物語を)おって1回やらせて頂いたのになんとなく流れはつかめています



僕は自分と違って豪放磊落な熱血漢な役が多いんで

友情に熱かったり男気のある所をキリーに学んで人間として1歩も2歩も成長できたらいいかなアと

そんな様に心の片隅で思っていたり

いなかったり(笑)

もともと(キャラクターデザインの)窪岡さんの絵も好きなんで

OVA「シャイアント・ロボ」がエマニエル兄さんの若い頃を療じてうっしやいました

ちょっと昔っばい感じの絵でなんかスゴクやわらかくて角ばったところがない絵で

僕はスゴク好きなんでこのキャラクターを演らせて頂けて嬉しいです



レイク役 大塚明夫氏



「いい和ーい♪」

(レイクをやって)楽しいですね

もちょっと若い方がイインじゃないかなーって個人的に思うんですけど(笑)

テストの時もかなりリラックスして冗談なんかおみせながらやらせて頂いたんですけど

基本的に(絵が入らない方が)自分の芝居がし易いんですけど自由にできるイメージとか

アレスたちにかかわる2人の重要人物を紹介

激しい自然の中で生き抜くために独自の文化や掟を持つ遊牧民、草原の民。その独自性のために、周囲の人間の中には、彼らに対して偏見を抱いている者もいるという。そんな草原の民を束ねる族長がテムジンだ。まだ15歳という年齢で同じ草原の民の女ピリアを妻にもち、嘘や不正を憎む純朴な正

義感と、どんな苦難にも負けない勇気とをあわせ持っている好青年(少年?)。名実ともに草原の民のなかの最強の戦士で、風のように馬を疾らせ、その手に握られている弓の腕前は超一流だ。

馬を駆り草原に生きる男

馬を駆り草原に生きる男

テムジン



激しい気性の持主で、鞭を扱わせれば草原の民の中で右に出る者はいないという最強の女戦士。

夫のテムジンを心から愛しており、いつも傍らにあって彼を支えている。それは、テムジンのためならば自分を犠牲にすることもいとわれない、ということからもうががいがい知ることができる。夫が妻を、妻が夫を信頼し、愛し合っているこの夫婦には、夫唱婦随という言葉がよく似合う。いわば夫婦の見本のような夫婦なのだ。

美しき遊牧民の母

ピリア

激しい気性の持主で、鞭を扱わせれば草原の民の中で右に出る者はいないという最強の女戦士。

夫のテムジンを心から愛しており、いつも傍らにあって彼を支えている。それは、テムジンのためならば自分を犠牲にすることもいとわれない、ということからもうががいがい知ることができる。夫が妻を、妻が夫を信頼し、愛し合っているこの夫婦には、夫唱婦随という言葉がよく似合う。いわば夫婦の見本のような夫婦なのだ。

エト…ジュシカって私、普段やらない役なんですよ

あの、わりと可愛い感じの女の子か系統で言っちゃえばルーナかミア…になるんですけどジュシカって役はやったことがなくて

(ジュシカって)活発でスゴイ元気でおてんばで…

でもスゴク気持ちの優しい真っ直なイイコなんだなって思っ

(やって)面白いです!共演者の皆さんも面白いの話も面白いです

(キリー役の)関さんも台本にこう書いてあるのにどうしてこうアドリブガンガン入れるかなあって、気が抜けないんですよ

でも私の中にジュシカの要素はあったと思うんですよ

で、やってみたらスゴク気持ち良く演じる事ができて、楽しかったです

ホントに

ジュシカ役 池澤春菜さん

今回特にキャラクターとイメージのダブる声優さんが多いのですが…



ジュシカはね、ピリア刺なんですヨ!



ナル役 萩森侗子さん



ナルっていうのは可愛い生意気な男の子っていう感じでやらせて頂いています

このお話頂いた時に事務所の人間に「資料読んで下さって渡されたのがアレ(……角川書店コミックスLUNAR 幼年期の終わりだそうなんです)だったんですよ!それで私は「ナルいつ出るんだらういつ出るんだらう」って読んでたんですけど

ナル、出さない!

(ラジオもCDも)ルナの為に今年1年がんばりますヨ♡

一瞬大人になったでっかいのが出るだけでちょっとコレでわかかって言うのはむつかしいよなって思った覚えがあります(笑)

私 もう2年がんばりますヨ♡

次回へ続く!!



# 世界の覇権を賭けて戦う 4つの勢力を 徹底比較!!



発売日	10月18日
発売元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)
開発元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)
価格(税別)	6200円
ジャンル	シミュレーションRPG
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	206・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	99%(9月9日現在)

今回は登場する4つの勢力を紹介することで、ゲーム全体の世界情勢に迫ってみたい。これでゲームの舞台背景を理解してほしい。

## 主人公が属するのはラーカス解放軍

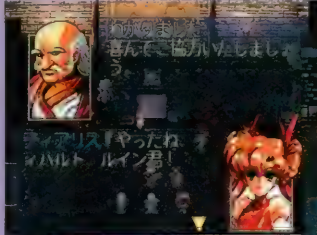
ゲームには主人公の住む国とその敵国以外にも、いくつかの国家が登場する。それらの国がそれぞれの思惑から戦争に介入し、三

巴、四つ巴の戦いを繰り広げているのだ。それらの国の中から、主人公が直接戦わなければならないいくつかの勢力を紹介しよう。

### 故国のために戦う騎士たち 目標は王都奪還

主人公の住むラーカス王国は、大陸一豊かな土地を有する国だったが、「魔導砲」と呼ばれる兵器に頼りきっていたため、その軍備は脆弱だった。魔導砲をリグリア帝

国の奇襲部隊に破壊されてしまうと、ラーカスの王都はあっけなく陥落してしまう。王都から脱出した主人公はラーカスの辺境を守備していた騎士たちと、王都奪還の兵を挙げることになるのだ。



●●滅ぼされたラーカス王国を復興させるために、主人公と地方を守備していた騎士たちが立ち上がった

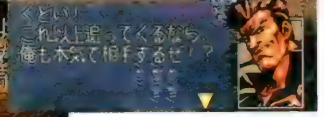
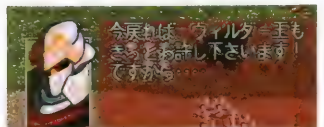
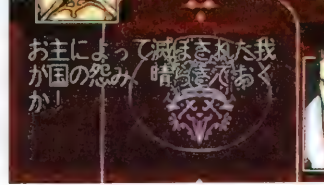


●●「相手はたじか、四將軍の1人、ホルツと申す武將」

### 主人公の元に集う仲間たち

敵と比較して、はじめは貧弱な勢力だった主人公たちも、戦い続けるうちに多くの仲間を得ることになる。リグリア帝国に反抗する

者、他国の將軍だったが国王を見限って脱走した者、魔物への復讐のために戦う者など、仲間たちが主人公と共に戦う理由もさまざま。彼らと力を合わせて主人公はさまざまな国の軍隊や魔物など、いくつもの敵と戦うのだ。



●●野心に狂った国王を見限って、軍隊から脱走したディオス將軍が仲間に加わる

●●かつて魔物に故郷を滅ぼされた異国の剣士霧風。彼は魔物たちに復讐するために主人公に協力する

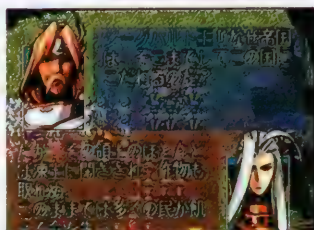
# さまざまな思惑でぶつかりあう3つの敵勢力

ラーカス王国の滅亡に伴い、いくつもの国がラーカスの豊かな領土を狙って侵攻し、互いに睨みあっている。自国の領土を揚げよう

と野心をむき出しにした数多の敵を、主人公はラーカス王国を復興させるために、1つずつ叩き潰していかなければならないのだ。

## リグリア帝国 最強の軍事国家

大陸最大の領土と最強の軍隊を有するのがリグリア帝国だ。ラーカス王国を滅ぼし、この戦争を引き起こした元凶でもある。その領土のほとんどが作物の育たない荒地のため、増え続ける国民を養うことができない。飢えに苦しむ国民のために、豊かなラーカス王国の領土を狙い侵攻を開始した。

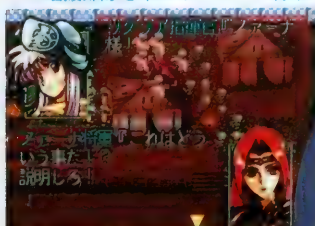


● 痩せた土地に住む国民を救うための、やむを得ない出兵だったのだ

## アルテミューラーと四天王

ラーカス王国占領軍を率いるのが帝国軍元帥アルテミューラーと、四天王と呼ばれる武將たちだ。彼らに率いられる帝国軍は、主人公が属するラーカス解放軍にとって最大の敵となる。さらにアルテミューラー自身も、主人公の前にライバルとして立ちはだかるのだ。

● アルテミューラーの副官であり戦線への増援部隊を率いるファーナ將軍



● 剣技だけでなく用兵にも通じている、帝国軍元帥アルテミューラー

● 騎馬隊を使った機動戦を得意とする智將エマーリンク



● 歩兵を中心とした大部隊を率い、部下にも慕われている猛将ボルツ

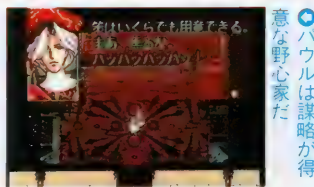


● 飛空艇部隊を率いて攻城戦や大型兵器の輸送を受け持つガイエル將軍

## 帝国軍四天王

## 皇太子パウル一派

病身の皇帝に代わって、帝国を治めているのが皇太子パウルだ。彼は帝国本土で、自分より人望のあるアルテミューラーを排斥するための陰謀を画策している。



● パウルは謀略が得意な野心家だ

## バーラル王国 野心の虜となったかつての盟友

バーラル王国はかつてラーカスと同盟を結んでいた友好国だ。国王のウィルダーは、名君の誉れ高い人物だったが、ラーカスが滅亡すると同盟を破棄して攻めこんできた。ウィルダー王の一人娘フレア姫に率いられたバーラル軍は、ラーカスで2番目に大きなラフェルの都を含む一帯を占領している。



● 野心の虜となったウィルダー王に、かつての温厚さはまったくない



● アルテミューラーと互角の実力を持つダークナイト。一切の素性が謎に包まれている



● 主人公の幼なじみであるフレア姫とは、主人公も戦うのをためらってしまう

## ヴェルゼリア帝国 人間同士の争いにつけこむ魔物の国

魔物たちが住む国、それがヴェルゼリア帝国だ。皇帝のボーゼルは魔剣の有する魔力を利用して、強力な魔物たちを支配している。人間の住む国をすべて滅ぼすことが彼らの目的だ。

## 魔剣の主ボーゼル!!



アルバザードに認められ、ボーゼルの名の元に、姿を現せ。我が下僕どもよ!

『そうだ!』  
『お前人間の力を思い知る』



● 強力な魔剣の力で魔物たちを支配しその力を利用する魔物の王ボーゼル。彼と戦うために、主人公たちは魔剣と対をなす聖剣を復活させなければならない

● ヴェルゼリアが侵攻する前に、主人公たちの前に現れたグロブアンデッドモンスターを率いて小さな村を攻めていた



● 虫を寄生させてさまさまな生き物を操るラン



● 幻覚を操ることを得意とするフェラキア



HTMARE

USCM

ES海兵隊が到着する前に通路を塞ぐ  
コンテナ等の障害物を残らず処理しろ。

尚、これらのドラムカンコンテナは  
宇宙輸送用に使われるため、  
耐久性が高く破壊するためには強力な  
武器（ショットガン）が必要である。

# ALIEN TRIOLOGY

エイリアントロジー

DEATH  
SHIP





# BANPRESTO

INFORMATION OF BANPRESTO'S SOFTWARES SALES IN SEPTEMBER



Japanese Special Weapon And Tactics Team  
**緊急指令。凶悪犯罪者を逮捕せよ!**

# 特殊部隊 3D アクション

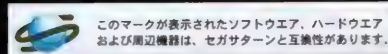
Japanese Special Weapon And Tactics Team

3D疑似空間の中で警察特殊部隊の一員となり、制限時間内に複数の犯人を逮捕せよ。  
他の仲間と連携を取りながら、ビルや倉庫の内部に潜入する。  
携帯する武器の詳細な設定や、ゴーグル越しの視点やムービーシーンなど  
細部にわたって作り込まれ、本物同様の興奮が味わえる。

■3Dアクション・シューティング ■価格5,800円(税抜)

©BANPRESTO 1996

**好評発売中**



SEGA SATURNおよびこのマークは株式会社セガ・エンタープライゼスの登録であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

- 価格はメーカー希望小売価格です。
- 全国の有名デパート、スーパーでお求めください。
- 表示価格は、全て税別となっております。
- 写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに!

**バンプレストグループテレフォンサービス**

**03-3847-6320** 電話番号はよく確かめてネ!

受付・10:00~16:00 月~金(土・日・祭日を除く)

株式会社 **バンプレスト**

千葉県松戸市松戸1230-1 〒271

※バンプレストはバンダイグループの一社です。





キャンペーンその1

「ステークスウィナー」  
秋のGI大予想大会!

エリザベス女王杯、  
マイルチャンピオンシップ、  
ジャパンカップ、有馬記念の4つのレースの  
優勝馬を予想しよう。合計500名様に、  
ステークスウィナーオリジナル  
オッズカードプレゼント!

キャンペーンその2

初回プレス版限定、  
オリジナル「競馬観戦グッズ」  
プレゼント!

商品内のアンケートハガキを  
送ると、抽選で100名様にザウルス  
特製の「競馬観戦グッズ」  
が当たる!

# STAKES WINNER

ステークスウィナー

## GI完全制覇への道



業務用とネオジオCD版で評判の  
「ステークスウィナー」がセガ・  
サターンで甦る。競争馬を走らせ  
るアクションゲームの面白さに、  
種付け生産と育成モードをプラス  
したリアルジョッキーアクション  
ゲーム。さらに、友達の育てた馬  
との対戦も可能になった。



# GIを制す史上最強馬を自分の手で創り出せ!

1996.11 ON SALE 価格5,800円 (税別)

※「キャンペーンその1、その2」についての詳細は、10月以降の広告でお知らせします。



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア  
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、  
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

イラスト：鈴木みそ

©1995/1996 SAURUS

■発売元

SNK

株式会社I.S.I.エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12

◆SNKテレフォンサービス 東京 03(5275)6200 大阪 06(339)0110 [AM9:00~PM5:00] ◆インターネット SNKホームページ <http://www.neogeo.co.jp>

■開発元

SAURUS

株式会社 ザウルス 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル

◆ザウルステレフォンサービス TEL. 03(3222)1734 FAX. 03(3222)1728 ◆インターネット ザウルスホームページ <http://www.saurus.co.jp/>



サターンで遊ぶ、ゲーム

GAMI

ますます好調!



新登場 お兄さん



エジホン



インフォメーション 映画「モスラ」



新登場 お兄さん



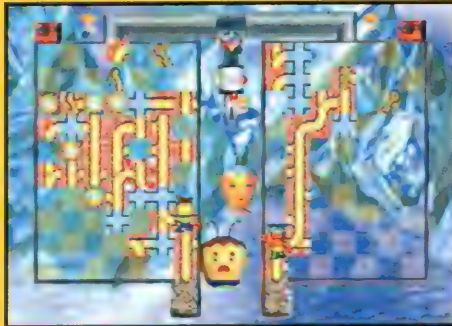
エジホン



インフォメーション 映画「モスラ」



ピットボーイの大冒険3



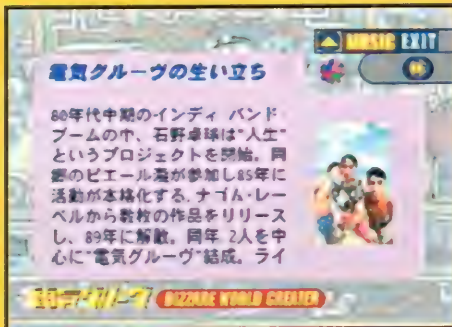
ピットボーイの大冒険3



ゲーム広告 Schick Protector Man



インフォメーション 音楽「電気グループ」



インフォメーション 音楽「電気グループ」



ゲーム広告 Schick Protector Man

ができるゲームロムマガ。

GE

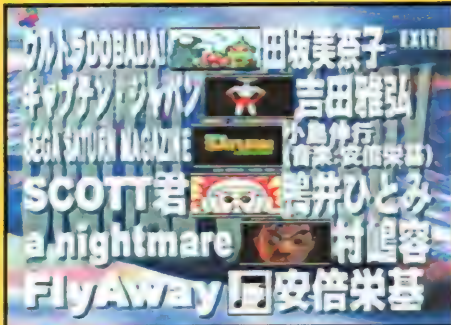


# GE・WARE

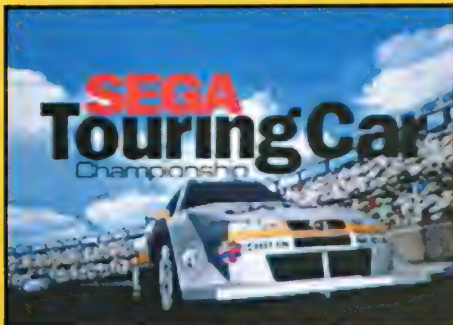
## ゲームウェア Vol.3 登場!



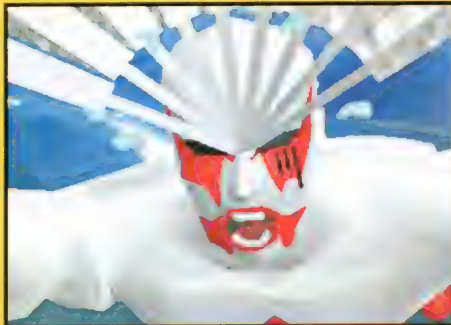
インフォメーション ゲーム 「バーチャコップ2」



デジタル・ギャラリー



インフォメーション ゲーム 「セガ ツーリングカーチャンピオンシップ」



デジタル・ギャラリー



バーチャファイター「レジェンド オブ サラ part 2」



デジタル・ギャラリー



バーチャファイター「レジェンド オブ サラ part 2」

これがGAME-WARE Vol.3だ!

■SERIAL GAME(連載ゲーム)

レジェンド オブ サラ part 2

あのバーチャファイターがデジタルコミックで連載中! part 2で、ますますエキサイティングに!

エジソン

熱い声にお答えして、1号に引続き登場。今回はすれお文字を探す、一見シンプルなゲームの奥深さは驚くばかり!

ピットボーイの大冒険 3

3Dパズルゲームから対戦型おもしろパズルゲームに大変身

お兄さん

ゲームウェアでしか体験できない、シュールでほのぼのとした「お兄さん」の世界は、正に現代のくも海潮中流を走る!

■INTERACTIVE ADVERTISING(ゲーム 広告)

Schick Protector Man

別ならみんな知っているカミソリ「Schick Protector」をモチーフにした斬新な「格闘型ロックシューゲーム」。これは、笑える、ハマります!

■INFORMATION(インフォメーション)

音楽 電気グループ

映画 モスラ

ゲーム バーチャコップ2

セガ ツーリングカーチャンピオンシップ

■DIGITAL GALLERY(デジタル・ギャラリー)

デジタル投稿コーナー、ブログ、アマゾン、ユーザーのデジタル作品を掲載。

■SHOPPING(ショッピング)

キャラクターグッズ、漫画本、格闘グッズ等、サターンファン必須アイテム大集合。

■PREVIEW MOVIE(プレビュー・ムービー)

「月花舞幻燈~TORICO~」

おもしろの名作「月花舞幻燈~TORICO~」の世界がムービーで楽しめる。



©1995,1996 GE

10月4日 Vol.3 発売。  
1,980円

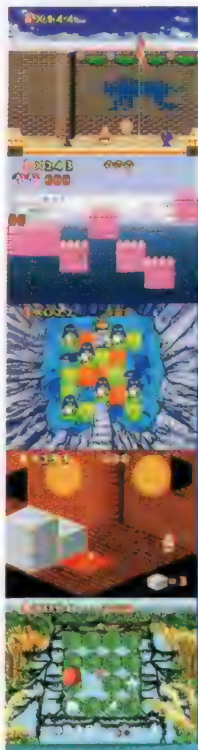
お買いものときは、お近くのセガサターンソフト販売店で。

©SEGA ENTERPRISES.LTD.1995,1996 ©SEGA 1996

# ブタたちが困っています



30種以上のパズルとアクションゲームをクリアし、  
 仲間たちを助けよう！



はるか昔の島に、ブタたちの住む6つの島がありました。  
 ある日、その島に住んでいるルーカスは、伝説の卵がある  
 ことを知り、島の奥へと入り、見つけ出しました。と  
 ころが、伝説の卵を守っていた親鳥のオルチオスは怒り、  
 不思議な力で島のブタたちをさまざまなものに閉じ込め  
 てしましました。ルーカスは自分のあやまちに気づき、  
 島の仲間を元に戻すために、冒険の旅に出るのです。



# 南の島にブタがいそ


ルーカスの大冒険


価格5,800円(税別)

'96年秋発売予定

発売元：株式会社スコラ  
 〒107 東京都港区南青山2-5-17 ポーラ青山ビル6F  
 TEL.03-3478-1478

販売元：ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社  
 〒150 東京都渋谷区神宮前1-14-29 原宿第一ビルディング

 このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア  
 および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよび  は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、  
 SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。





2人の英雄が、銀河の歴史を創る!!



戦術級シミュレーション

# 銀河英雄伝説

96年11月発売予定

標準価格 5,800円 (税別)

原作: 田中芳樹「銀河英雄伝説」(トクマヘルズ刊)  
メカニックCG監修: メカニックコンセプト: 加藤直之

徳間書店

発売元: 徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-15 ☎03-3573-0111(代表)

開発: マイクロビジョン ©1996 田中芳樹・TKSW ©1996 徳間書店・MicroVision

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア  
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを指すものとしてその表示を承認したものとす。

お父さんの  
最強ライバル  
現わる!

対局将棋



極Ⅱ

KIWAME



パソコン版でコンピュータ将棋選手権大会3年連続優勝(第3回、第4回、第5回)の実績をもつ定評ある思考ルーチンに、最新定跡データを搭載。さらに、実力養成に最適な詰将棋問題、次の一手問題を新たに追加。「強さ」と「速さ」、そして棋力向上を支える「優しさ」を兼ね備えた本格派の醍醐味を、是非体験してみてください。

極Ⅱの特長

- ◆人間の思考に近い指し手
- ◆駒落ち対局、盤面設定、10秒将棋、時間設定対局が可能
- ◆棋譜読み上げ機能、秒読み機能搭載
- ◆あぶり出し問題を含む詰将棋300題、次の一手300題、教育用詰将棋4種収録
- ◆どんな駒じ手にも対応する対戦詰将棋機能搭載

© LOG CORPORATION © MAINICHI COMMUNICATIONS Inc.

11月下旬  
発売予定  
価格6800円  
(税別)

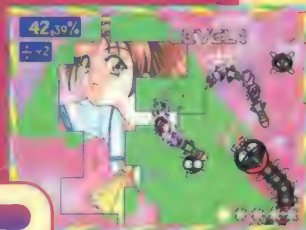
パソコン版で圧倒的人気!  
有段者をも負かす本格派将棋ソフトが  
さらに機能充実でSEGA SATURNに登場!!

GALS PANIC SS

セガサターン版登場!

対戦モードで連続アタック!  
大人気アーケードゲーム「ギャルズパニック」が  
ますます可愛く、  
もっと熱くなった!

ゲームセンターでおなじみの  
陣取りアクションパズルゲームが  
さらにパワーアップ!  
アイテムを駆使し、  
敵キャラをかかわしながら、  
天使の微笑み目指してGO!!



●対戦モード●

興奮度200%の対戦バトルモード新搭載!  
たくさん困んでライバルに連続アタックだ!!

●1PLAYモード●

なんと今度は敵への攻撃が可能になった!  
もう逃げ回ってパニックしないぞ。

●Girls Select●

キュートな女の子が全部で10人。  
声優陣のキャストिंगもご期待あれ。

9月27日発売

価格6300円  
(税別)

初回特典

抽選で1000名様に  
「ギャルズパニックSS  
公式ガイド」  
プレゼント!

© KANEKO CO., LTD.

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア  
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、  
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

MYC M 〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1  
パレスサイドビル  
毎日コミュニケーションズ 出版事業部 TEL.03-3211-2568



# バーチャガン 対応

# NIGHTY HITS

TM

## マイティヒット

バーチャガン HSS-0122  
希望小売価格 2,900円(税別)  
商品にはバーチャガンは付属しません。

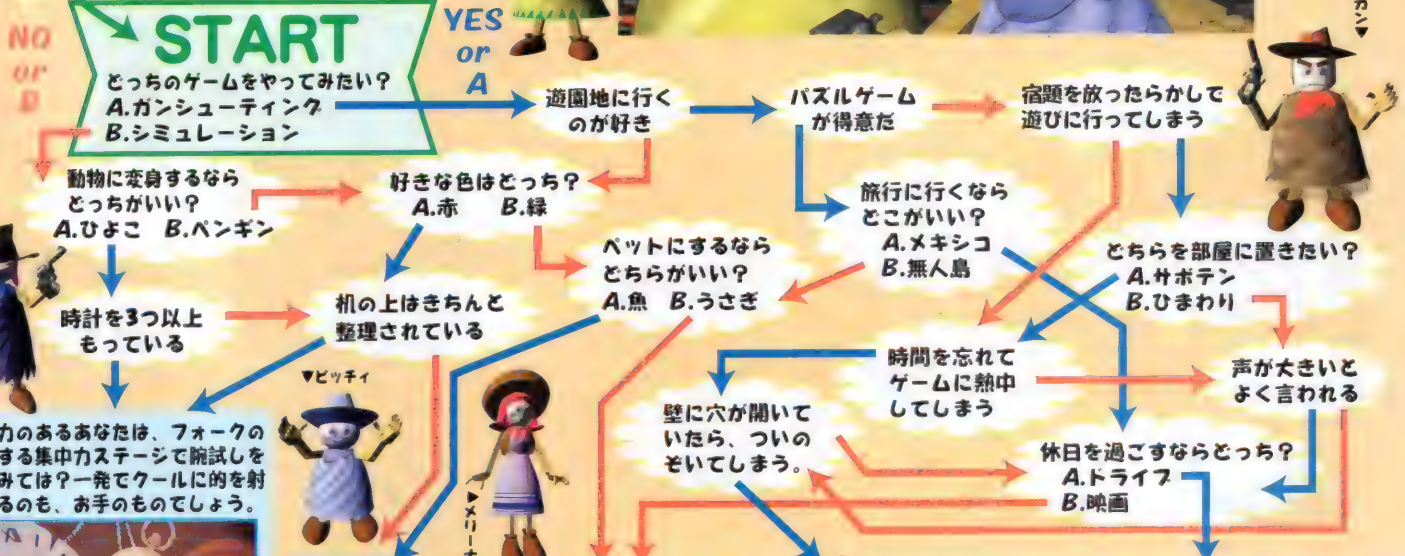


新しいガンの遊び方、  
おしえます。



バンチョ

ホルガン



集中力のあるあなたは、フォークの案内する集中力ステージで腕試しをしてみよう。一発でクールに的を射止めるのも、お手のものでしょう。



反射神経抜群のあなたは、ピッチイが案内する速射ステージで遊んでみて下さい。すばしっこいあなたなら、ターゲットをうまく狙えるはずですよ。



優等生タイプのおあなたは、メリーが案内する記憶ステージに挑戦してみましょう。頭の良さを利用して、ポイントをたくさん手に入れて下さい。



柔軟性のあるあなたは、バンチョが案内するその他のステージがぴったりです。バランス感覚を必要とする、ちょっぴり手強いステージです。



パワフルなあなたは、ホルガンが案内する破壊ステージをおすすめします。持ち前の破壊力を使って、どんどんステージをクリアして行きましょう。



予価 5,800円(税別) 96年10月発売予定



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

ALTRON  
株式会社アルトロン

©1996 ALTRON CORPORATION TEL.03-3440-0603  
〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F



壮絶美。死闘という名の復讐劇。

U  
R  
A



エイジ・エリス・ソフィア・新登場リッパー、そして謎の闘神兵。

あの闘神伝が、セガサターン版で恐ろしく新展開。

激しい死闘の中で成長し、相手を探し求める闘神兵。

彼らを使い、世界中の格闘家の斬殺を狙う計画組織。

かつてない怨念。かつてないパワー。もはや倒すことしか許されない。

果たして最終敵までたどりつけるか——。

# 闘神伝

Ultimate Revenge Attack

## U R A

STANLEY SACHAROW HAS BEEN PART OF THE PACKAGING INDUSTRY FOR ALMOST 20 YEARS ALL AREAS OF THE FIELD FROM TEACHING RESEARCH TO PACKAGE DESIGN AND MACHINE DEVELOPMENT. MR. SACHAROW IS THE AUTHOR BOOKS ON PACKAGING, INCLUDING



※画面は開発中のものです。



3D格闘アクション  
闘神伝URA ユー・アール・エー  
9月27日発売予定 5,800円(税別)

- ★ハイレゾリューションによる画面表示。サターン格闘ゲームの中でも際立つ美しさ。
- ★操作キャラクターは11人。おなじみの闘神伝キャラに加え、新たに2人のキャラクターが登場。
- ★衣装、背景、セリフ、ゲームバランス、CG……すべてにおいて新しい闘神伝の世界が、ここに完成。



©TAKARA 1996 株式会社タカラ 〒125東京都葛飾区青戸4-19-16 価格は希望小売価格です。  
SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。



データ・ハガキ  
情報満載!!

# 土星の王国

売り上げランキング .....P61  
ゲーム成績表 .....P62  
サターンソフト エクストラ レビュー ...P70  
前人気/移植希望ランキング ...P71  
リアルタイム ゲーム ランキング...P72  
NEWS Dynamite/ .....P74  
ファイエル// 銀河英雄伝説 ...P76  
コーンヘッドクラブ .....P157  
Game 研究所 .....P162  
サターンデータベース .....P165  
読者プレゼント .....P170  
SEGA CS 開発室日記 .....P172

役に立たないページはまっ  
たくない! 土星の王国は  
読者のみんなを全面的にハ  
ックアップする超娯楽的情  
報コーナー群だ。

「土星の王国」全コー  
ナーへのおハガキは...

〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
T I M サターン F A N 編集部  
土星の王国へ係まで  
詳しくは各コーナーの募集欄を

## 読者の投稿とデータがクワースオーバー

# RANKING STREET

## ランキングストリート

読者がゲームを批評する「ゲーム成績表」、読者アンケートハガキを基に、今一番人気のあるゲームをランキング化した「REAL TIME GAME RANKING」など、役立つ情報が満載のデータページだよ。

### RANKING STREET

サターン  
売り上げ  
RANKING  
ランキング

### 「バイパース」が桁違いの強さで1位を獲得!

AM2研が送る大作ソフト「ファイティングバイパース」が、前週、後週ともに1位を獲得。前週では、2位に約10倍ものポイント差をつけての大勝ぶり。移植度の高さに加え、バブシマンなどサターンだけのオリジナル要素を入れたことが、好調の要因だろう。その他、初登場ものも着実に上位に食い込み順調な売れ行きをみせた。また、次号では「ストリートファイターZERO2」が対象に入る。こちらも移植度が高い上に、サターンだけのオリジナル要素が豊富なので、トップ争いを演じるのは間違いないだろう。

8月26日~9月1日					9月2日~9月8日				
順位	前回	ゲーム名①	メーカー/価格/発売日/備考	ポイント	順位	前回	ゲーム名②	メーカー/価格/発売日/備考	ポイント
1	初	ファイティングバイパース	セガ/6800円/'96年8月30日	3308	1	1	ファイティングバイパース	セガ/6800円/'96年8月30日	811
2	初	ダークセイバー	クライマックス/5800円/'96年8月30日	324	2	3	同級生 if	NECインターチャネル/7800円/'96年8月9日	231
3	1	同級生 if	NECインターチャネル/7800円/'96年8月9日	251	3	初	天地を喰らうII~赤壁の戦い~	カプコン/5800円/'96年9月6日	184
4	初	湾岸デットヒート+リアルアレジ	バック・イン・ビデオ/5800円/'96年8月30日	198	4	2	ダークセイバー	クライマックス/5800円/'96年8月30日	101
5	3	グレイテストナイン'96	セガ/5800円/'96年7月19日	152	5	4	湾岸デットヒート+リアルアレジ	バック・イン・ビデオ/5800円/'96年8月30日	87
6	2	バーチャファイターキッズ	セガ/5800円/'96年7月26日	121	6	6	バーチャファイターキッズ	セガ/5800円/'96年7月26日	73
7	4	ときめきメモリアル~forever with you~(スペシャル版含む)	コナミ/6800円(スペシャル版9800円)/'96年7月19日	120	7	8	THE KING OF FIGHTER'95	SNK/7800円/'96年3月29日/16MbitROM 付属	70
8	10	THE KING OF FIGHTER'95	SNK/7800円/'96年3月29日/16MbitROM 付属	108	8	5	グレイテストナイン'96	セガ/5800円/'96年7月19日	62
9	6	アルバートオチセイ外伝~LEGEND OF ELDEAN~	サン電子(サンソフト)/6500円/'96年8月9日	86	9	10	デカスリート	セガ/5800円/'96年7月12日	58
10	5	デカスリート	セガ/5800円/'96年7月12日	81	10	7	ときめきメモリアル~forever with you~(スペシャル版含む)	コナミ/6800円(スペシャル版9800円)/'96年7月19日	46
11	7	サターンボンバーマン	ハドソン/6800円/'96年7月19日	78	10	11	サターンボンバーマン	ハドソン/6800円/'96年7月19日	46
12	8	NIGHTS into dreams...	セガ/5800円/'96年7月5日	73	12	12	NIGHTS into dreams...	セガ/5800円/'96年7月5日	29
13	11	スーパーリアル麻雀PVI	セガ/6800円/'96年5月17日	45	13	-	セガラリーチャンピオンシップ	セガ/5800円/'96年12月29日	23
14	12	バーチャファイター2	セガ/6800円/'96年12月1日	40	13	-	NIGHTTRUTH -Explanation of the paranormal- ①「闇の扉」	ソフト・コンピュータエンタテインメント/6800円/'96年8月9日 音楽CD付属	23
15	-	リグロードサーガ	セガ/5800円/'96年7月21日	39	15	-	野々村病院の人々	エルフ/6800円/'96年4月26日	21

\*ランキング中のデータは、あくとも内ファミコンランド中部本部、ディスクユニオンびゅう13店舗の協力を得て集計したものです。  
なお、表中の価格は、すべて消費税を含まないものです。

郵便はがき

50円

切手を  
はってください

105

東京都港区東新橋1-1-16  
徳間書店インターメディア

SATURN  
FAN

No.20号読者プレゼント応募係

(〒)線

住所

〒

氏名  ( )

電話番号

19ゲーム成績表

ゲーム名	日	月	年	点	位	星
ゲーム名	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ゲーム名	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ゲーム名	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ゲーム名	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ゲーム名	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ゲーム名	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ゲーム名	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ゲーム名	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ゲーム名	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ゲーム名	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

郵便はがき

50円

切手 を

はってください

1 0 5

東京都港区東新橋1-1-16

徳間書店インターメディア

SATURN No.20

土星の王国

RANKING STREET 係  
コーンヘッドクラブ 係  
Game研究所 係

その他「好きなあて先を書こう!」係

好きなあて先を書こう!

住所

氏名  電話

ペンネーム  年齢  歳

※このハガキはSATURN FAN投稿用ハガキです。投稿内容はお便り、イラスト等、なんでもかまいません。あて先のコーナーに○印をつけるのを忘れないでね!

△▽△▽  
注意!!

投稿するときは、どなたかがキを使ってもけっこうです。投稿用ハガキを使えば、あて名を書く手間がはぶけるぞ!

(きごころ線)

60

173

SATURN

No.20 今号のプレゼント欲しいもの( )番

① 学校  ② 学年  ③ 年齢  ④ 性別

5

6

7

8  ⑨

10

11  ⑫

13

14

15

16

17

18

(きごころ線)

## ゲーム成績表

読者ランキング  
&  
ゲーム批評

## 『野々村病院の人々』に続き、『同級生 if』が高得点で1位を獲得!

今号の大本命「同級生 if」は見事1位を獲得。2位以下に圧倒的な差をつけた。この他目については2位の「スペースハリアー」。11年前の作品であるにも拘らず、この成績。名作の名に恥じぬ結果となった。

読者アンケートに記入してもらったソフト評価点数を基に30点満点で読者評価点数を算出したのが読者ランキング。評価対象ソフトは、本誌発売の2週間前までにリリースされたソフトなので、ソフトが発売された当時の読者評価が下される。一方のゲーム成績表は、読者投稿/ハガキによる批評文を掲載。また、投稿/ハガキには、ソフトの良い悪いを記入してもらい、好評不評の割合も掲載している。

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	価格	総合点	歴代順位	👁️	👂	👉	👊	👋	🌟
1	同級生 if	NECインターチャネル	'96年8月9日	7800円	24.35	18	4.74	3.78	3.84	3.84	4.30	3.84
2	SEGA AGES/スペースハリアー(限定版含む)	セガ	'96年7月19日	6800円**	22.31	60	3.56	3.83	3.95	3.75	3.67	3.55
3	神秘の世界エルハザード	バイオエラLDC	'96年8月9日	6900円	22.05	65	4.49	3.82	3.56	3.42	3.49	3.26
4	アルバートオテッセイ外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~	サン電子(サンソフト)	'96年8月9日	6500円	21.91	70	4.25	4.02	3.58	3.28	3.70	3.08
5	サイバードール	アイマックス	'96年8月9日	6800円	20.89	101	3.43	3.54	3.25	3.25	3.61	3.82
6	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK/ADK	'96年8月9日	5800円	20.81	105	3.87	3.26	3.45	3.48	3.56	3.18
7	NIGHTTRUTH -Explanation of the paranormal- #01「闇の扉」	ソネット・コンピュータエンターテインメント	'96年8月9日	6800円	20.33	127	3.88	3.90	2.90	3.21	3.26	3.17
8	新型くるりんPAノ	スカイ・シンク・システム	'96年8月9日	4800円	19.71	158	3.48	2.86	3.19	3.29	3.48	3.43
9	Body Special 264	やのま(ヤノゲームズ)	'96年8月2日	6800円	19.37	171	4.00	2.67	2.96	3.26	3.26	3.22
10	マジック・ジョンソンとガリム・アブドゥル・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	'96年8月9日	4800円	18.60	216	2.93	2.93	3.33	3.07	3.40	2.93
11	タイトーチェイスH.Q. プラス S.C.I.	タイトー	'96年8月9日	5800円	17.79	246	2.93	2.90	2.97	3.00	3.10	2.90
12	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイドジャパン	'96年8月9日	5800円	17.71	250	3.29	3.14	3.14	2.43	3.00	2.71
13	BIG HURT ベースボール	アクレイドジャパン	'96年8月2日	5800円	16.18	284	3.00	2.65	2.47	2.82	2.65	2.59
14	激烈パチンカーズ	BMGビクター/プランニングオフィスワダ(POW)	'96年8月2日	5800円	15.80	288	2.60	2.80	2.70	2.70	2.60	2.40
15	GALJAN(ギャルジャン)	童	'96年8月9日	6800円	15.47	292	3.05	2.58	2.05	2.68	2.26	2.84
16	クロックワークス	徳間書店	'96年8月9日	5800円	14.71	294	2.29	2.71	2.14	2.43	2.14	3.00
17	デスクリムゾン	コールソフトウェア	'96年8月9日	5800円	14.12	296	2.00	2.65	2.24	2.24	2.24	2.76

1位

同級生 if

- 発売日/発売中(8月9日)
- 発売元/NECインターチャネル
- 開発元/NECインターチャネル
- 価格(税別)/7800円 ●ジャンル/アドベンチャー ●対象年齢/18歳以上推奨
- CD枚数/1枚 ●複数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/シヤトルマウス
- バックアップメモリー/49・プレイデータ
- コンテンツ等/なし

好評 74% 不評 26%

甘いささやき

竹 井正樹先生の魅力的なキャラクタにハイレゾを駆使した超緻密なCG。まさに最高水準のグラフィックだ。その恩恵が、文字もき

れいで読みやすい。しかも、女の子によってフォントをまる文字風に変えるというアイデアのおかげで、実にいい雰囲気が出ています。サウンド面も充実。BGMのアレンジセンスは抜群だし、何といってもオリジナルエンディングソングが最高。ちょっと切なくて、心にしみるいい歌だ。そしてPCM音声。声優さんたちの熟演により、文章だけでは表現しきれない微妙なニュアンスが伝わってくる。環境設定をいろいろ自分好みにいじれるのもナイス。快適なプレイができるように、さまざまな工夫が施されている点に好感がもてた。H度については、「18歳以上推奨」ということで、かなりソフトな表現だが、『同級生』というゲームは、過激なシーンだけが売りのゲームと違

い、「女の子との出会いや恋愛のプロセスを大事にしたゲーム」だと思う。そういう意味では充分満足のいく仕上がりである。『同級生2』が今からとても楽しみ。

(群馬県/Mk IIIユーザー・24歳)

恋 愛…男女が互いに想い慕いあうこと。『同級生 if』は、その雰囲気をバーチャルに味わわせてくれる、いわば「バーチャルプレイボーイ」といったところでしょうか。けっこう積極的に行動でき、パラメータ上げなどの作業は一切なし。あるのは男女の駆け引きのみ。そして行き着くところには、そう恋愛の必然であるHがある。それを避けていない点は賞賛すべき。H部分は決して卑猥に描写されておらず、愛情の表現上、当然の行為として表されて

いる。Hを回避し、清純を装うとする仮想恋愛は「偽りの恋愛劇」であって拒絶したくなる。その点、このゲームは本当の仮想恋愛を楽しめるのかもかもしれない。

(東京都/渡辺龍士・20歳)

プレイしてまず驚いたのが、グラフィックがきれいなことです。自分の持っているどのソフトも「同級生 if」にはかないません。よくサターンは、PSに比べて動画に弱いとか、ポリゴンテクスチャの絵が汚い等の声を聞きますが、この画面のクオリティはそれらの声を軽く一蹴できるほどのインパクトを持っていると思います。さらに映像と字幕だけでは表現することの難しい登場人物の心情などが、音声によってつかみやすくなっています。

※データはサターン FAN No18のアンケートハガキから無作為に500通選び、集計したものです。  
※※値段は限定版のものです。

## 辛いつふやき

た だひたすらに女性の後を追いかける、それがプレイしてまず思ったことでした。数回のイベントをクリアするだけで、いと簡単に主人公になびくというのは、女性の立場でなくても解せないものがあります(基が18禁だからかも知れませんが)。また、最終日に告白を受け入れる人物が何人もいるというのも問題だと思います。直前にセーブをして、1人目のエンディングを見たらロードして他人のエンディングを見る。そういう人は、きっとたくさんいると思います。これではゲームとしての寿命は短いでしょう。「ときメモ」のように、一番親密度が高い女性とだけハッピーエンドが迎えられるようにしてほしかった。システム面ではタイトル表示のときしかロードができない不便を除けば、後はきわめて良好。ただ、オープニングアニメもなく、ただ白地に「同級生if」という文字だけの画面表示には寂しいものを感じましたが…。

(福岡県/鮎川浩)

掛 け値なしにきれいなグラフィック。ハイレゾだからという理由だけでなく、何といっても色使いのセンスが抜群。キャラクタの性格付けも「こういう人っているよね」と思わせる説得力がある。ただ、サターンで遊ぶゲームとして考えると、やや残念なできに思える。というのも、意味もなく歩き回って(脈絡のない場所に出没するキャラがいるため)フラグをたてるというのが基本で、しかも、会話の内容からはそのキャラの今後の行動が推測できないことが多い。気づかないうちに重要なイベントを見逃していたりするのだ。システム的に不親切な印象が強い。この辺りはもう少し融通のきく作りにしてほしかった。

(埼玉県/Ryan・22歳)

このゲームを終えた感想を一言でいえば「大切な宝物を壊された」という感じだ。確かにグラフィックはすばらしい一言。ただ、一番やってはいけないことをやってしまっている。それは名前を拘束してしまったことだ。この手のゲームは、特に感情移入が大事な要素。私は「卓郎」ではない。確かに名前を

女の子キャラへの愛を感じられる、いい作品だと思います。Hシーンが少ないのは男性プレイヤーにはやや不満かもしれませんが、女性プレイヤーとしてはその方が良かったです。それに女の子とのHが楽しいんじゃないかと、会話が、そして何より女の子キャラを好きになることが楽しいんだなと思いました。欠点がないわけじゃないけれど、買ってソフはないゲームだと思います。

(神奈川県/R嬢・19歳)

す げえ…。それがこのゲームをプレイした自分の感想。それは桜木舞の登場したときだった。僕の耳に信じられない曲が聞こえてきた。気品漂うBGM、それはあのパッパ作曲「平均率クラヴィア」。僕は内心ほくそ笑みながら「やってくれるぜ!」と思い、制作スタッフの細部に至るまでの心配りに感動してしまった。

また、それだけではなく、卓郎をはじめとする男性陣キャラクタの個性、特にマタロウの千葉繁の声は、もう絶品。最高だった。グラフィックも美しくため息がでるほど。卓郎の名前が変えられたり、マウス同梱版があれば、さらに良かったかな。

(長野県/辻村詠・19歳)

さ すが並行シナリオの元祖だけあって、各キャラクタのストーリー展開と人間関係の巧みさには感心させられる。Hシーンがソフトな表現になっているため、どちらかといえば、アダルトというより恋愛ゲームに近い雰囲気になっている。そのため、手当たり次第に関係を持ちまくる主人公の行動に違和感を覚えなくもないが、それもテンポのいい会話とコマンド選択によって、しっかりとフォローされている。一つの小説としてみても、十分に活字にできるだけのクオリティは保っている。ただ、それだけに誤字のケアレスミスが残念。キウウ→キウイ、自身→自信、以外→意外となど、目につくだけでもかなりのもの。なまじ文章の完成度が高いために、こうした些細なことでもひどく目立ってしまう。グラフィックや文字フォントはバツグンなのだから、「2」ではこうしたミスで足を引っ張らないようにお願いしたい。

(千葉県/レイヤーズ・23歳)

このゲームをプレイした人の中には、20日間の中にストーリーを詰めすぎ、ある特定のイベントを通過すれば勝手に進んで行く、同時攻略できる女の子の人数が多すぎるなどの不満を漏らす方がいるかも知れません。ですが、考えてみてください。ストーリーの詰めすぎは、それだけ密度が濃いということに、勝手に進んで行くことは、行き詰まらないことに、人数が多いことは、それだけ楽しめることにならないでしょうか。ただ一つ、ストーリーが一本道になりやすいという問題がありますが、小説や映画などには何度見てもおもしろいものがあります。自分としてはそれと同じ感覚でプレイしているので、全然気になりません。「18歳以上推奨」という規制の中で、女の子とのHが絡んでくる恋愛アドベンチャーを、ここまでのレベルに仕上げたくれたNECインターチャネルさんに感謝します。

(埼玉県/やっぱりサターンはいいノ)

元 々が高い評価を受けている上、グラフィックもパワーアップ。音声やエピソードも追加となれば、これはもう言うことありません。この作品の魅力は、女性キャラもそうですが、主人公によるところが大きいです。エルフ作品に多いようですが、奔放かつユニークな言動でヒンシュクを買いながらも決めるところは決めるといった主人公キャラクタに惹かれる人は多いのでは? また、女性キャラとそのシナリオも、ただ多く会って親しくなるのではなく、それぞれの悩みや苦しみといったものを徐々に主人公が解消していくといった形をとっており、他のSLG系作品と違い、一人一人にストーリー性を持たせてあります。

特筆すべきは、ライト感覚の恋愛ものと異なり、Hや水商売を扱うことにより、キャラやストーリーに深みやリアリティを持たせている点。もちろん、年齢制限があるからこそできたのだと思いますが、いろいろな意見があると思われる露出度は、この作品を理解してもらうには、この程度が適当ではないかと思えます。

(大阪府/山本威嗣・25歳)

女 の子でも楽しめる/これがプレイしての実感です。キャラが可愛いのはもちろん、制作側の

変えるということは、音声面で大きな問題がでてくるのかも知れない。しかし、それは代名詞を用いるなり、音を抜くなり、メーカーさんの腕の見せどころではないだろうか。

(千葉県/美維拍約・21歳)

グラフィックの美しさは文句のつけようがないし、ストーリーも女性それぞれに変化があっていい。しかし、あえて悪いと評価した理由は、飽きが来るのが早いからだ。3度目位のプレイになると、序盤の展開が1度目とほとんど変わらず、返屈であった。それにデート場所がいつも同じなので、数回プレイするといひ加減飽きてくる(「ときメモ」と比較してしまう)。あと、制服姿であった女の子が15分後に私服姿になっている(しかも自宅から離れたところ)点に矛盾を感じる。

(埼玉県/K. RUKAWA・19歳)

パソコン版をプレイしてたのでサターン版にも期待していました。しかし、感想は裏切られたという感じ。まず、ちはるちゃんとのHシーンでは、いいところまでいった急に画面が真っ白になって終了。いったい何が起こったのかさっぱり分からない。オリジナルキャラのみどりちゃんでは、シナリオイベントの進行がパッドエンドのようなのに、最後の告白ではハッピーエンド。このシナリオでは主人公のフォローがないと、あのエンディングにはたどり着けないと思います。確かに原作は18禁だったので、家庭用に移植するのは難しいと思いますが、同級生はシナリオが魅力的なものであって、Hなグラフィックを見たいためのゲームではないと思います。

(富山県/杉坂康弘・22歳)

## メーカーからひと言

高いご評価をいただき、ありがとうございました。これもひとえにすばらしい原作を提供していただいたエルフさんと、過労死もいとわれないような奮闘してくれた制作スタッフのおかげです。

みなさんの声を励みに「同級生2」もより一層美しいCG、よりスピーディなアクセス、そして何よりも、より感動的な物語をお届けしたいと、がんばっております。(NECインターチャネル 制作 多部田)

2位

## SEGA AGES スペースハリアー

●発売日/発売中(限定版7月19日、単品8月9日) ●発売元/セガ ●開発元/セガ  
●価格(税別)/限定版6900円、単品3800円 ●ジャンル/3Dシューティング ●対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚 ●複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/ミッションスティック・マルチコントローラー  
●バックアップメモリー/12・ハイスコア ●コンティニュー等/コンティニュー

好評 87% 不評 13%

### 甘いささやき

**確**かに最近のゲームと比較すれば絵や音は見劣りするかもしれないが、このゲームの持つ魅力は今まで色褪せていない。「よけて撃つ」という至ってシンプルなゲーム性。だからこそ「シューティング本来の醍醐味、爽快感」をよりダイレクトに感じることができるのだろう。目前に迫り来る多彩な敵群。ド迫力のボス戦。これほどダイナミックなゲームが11年も昔に動いていたというのだから、その技術力が、いかにすば抜けていたかが窺える。欲を言えば「連射機能あり」「回数制限なしのその場コンティニュー」にしてほしかった。

(群馬県/Mk IIIユーザー・24歳)

**完**全移植のできなので、昔、このゲームをやった私にとって、これほどうれしいことはない。オプションモードでも難易度、残機数、タイムトライアルの有無等が自由に変えられるので、未経験の人でも気軽に楽しめる。今では、このゲームを置いているゲーセンは極わずかだが、11年前の人気作品が家庭で楽しめるだけでも文句ナシ。ムービングシートがなくてもゲーセン版の興奮がそのまま残っている。今後のSEGA AGESに期待できる1本だ。

(宮城県/MANISH・25歳)

**ゲ**ームのでき以前に、発売日に限定版しか出荷されなかったことに疑問を感じる。無理矢理押し付けられた感のあるミッションスティックだが、操作感は重い一言。業務用のように、足元が揺れ動くのなら話は別だが、人間型主人公を重い操縦桿で動かすのも、どうかと思う。マルコンでもプレイしてみたが、

キャラを一定箇所に止められないので、ねらいがつけにくい。結局、普通のパッドでプレイするのが一番だった。肝心のゲームの方は、グラフィックもきれいだし、下手なポリゴンものより、ずっとスピード感がある。基本的には、障害物を避けながら敵を倒すだけだが、慣れと共に上手くなっていくのが感じられ、やり甲斐がある。ちょっとした時間の合間にも楽しめ、リピート性も高い。古さより、むしろ今のゲームにはない新しさがあるように思う。

(山口県/YASU・21歳)

### 辛いつぶやき

**い**まさら内容をどうこう言うべきソフトではないが(この手のソフトに「古い」などというのはナンセンス)、遊びがあっても良かったかな。例えばマークIII版「スペハリ」にでてきた炎のドラゴンを登場させるとか…。それより気になるのはSEGA AGESの今後。今までに発表されたタイトルは大ヒット体感ゲームと超一般受けねらいゲームの2本だけ。サタFAN No.15のセガCS開発室日記では、アンケートリクエスト量重視のさらいもある。複製もののリリースを検討するのにリクエスト量重視ではいけない。相対的にプレイ人口の少ないオールドゲームや「ダークエッジ」など、出回りの少ないゲームに多数のリクエストなどくるはずもない。難しいのは分かるが、1通でもリクエストがきたら、移植を検討すべきだ。「ヒットしていない作品」や「評価の高くない作品」まで含まれているPSの「ナムミュージアム」シリーズを見習ってほしい。

(和歌山県/塩田・28歳)

**い**くら名作といえども、今現在出すには古すぎる。結局は、ビジュアル先行の、避けて撃つだけのSTG。今風にアレンジモードが何かをつけるべきでは?

(大分県/マギー)

### メーカーからひと言

ご意見ありがとうございます。今後も、皆さんに夢中で遊んで頂けるゲームを開発するため、努力を惜しみません。

(セガ)

スペースハリアー移植チーム)

3位

## 神秘の世界 エルハザード

●発売日/発売中(8月9日)  
●発売元/バイオエラLDC ●開発元/バイオエラLDC ●価格(税別)/6900円  
●ジャンル/アドベンチャー  
●対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚  
●複数プレイ/1人用  
●対応周辺機器等/なし ●バックアップメモリー/21~63・プレイデータ  
●コンティニュー等/なし

好評 67% 不評 33%

### 甘いささやき

**今**までのサターンにおけるアニメゲームは、へボいものが多かったが(特に「天地無用/」には騙された)、今回の「エルハザード」は、そんな中できなりよいでできた。静止画像の部分はグラフィックがきれいで見やすく、セリフ部分も2回目以降のプレイを配慮して、飛ばすことも可能なのでうれしい。テレビもOVAも見たことがない私でも、溶け込むことができるストーリーも良い。ただ、気になるのはアニメーションの部分が少ない上に粗いこと。その辺が今までのアニメゲームから改善されていない。最後にバイオエラLDCさん、「天地無用/」もよろしくお祈りします。

(宮城県/宮城にもテレ東・23歳)

**プ**レイした感じは(ロード時間など)、かなり良好でした。ロードデータを選択すると、セーブ時のパーティが会話をしてくれるところも、ファンにはたまらないおまけだと思う。わざと仲の悪い2人をパーティに選び、セーブさせてリセット→ロード→会話を聞く、ということをして遊んでしまいました。システムの点で言えば、2回目以降のプレイのために、Lボタンで音声飛ばし+セリフの高速スクロールができるので、良心的だと思います。知ってるところを飛ばせるから、何度もプレイしてすべてのエンディングを見たくてしまいます。キャラは喋りまくるし、ファンなら大大満足といった感じでしょうか。

しかし、難有りな部分もありました。超高速スクロールのセリフは、感動する程いいのに、街のマップでの移動が少しトロイ/許せないし

ベルではないのですが…。ストーリーはTV版が基本なのですが、エルハザードに行くまでのシチュエーションがOVAに近くなっていて、OVAのイフリータファンは許せないところも…。なんでルーンが地球人と会話できるの? でも、私は買って良かったと心から思います。オリジナルキャラのイシエルもいい味だしているし、エルハザードファンにはオススメの1本。

(埼玉県/加納みき・19歳)

### 辛いつぶやき

**選**択ルートによっては話が矛盾する箇所が見受けられます。また、何より問題となるのは、状況説明の不足が多々あることです。例えば、水の神殿で大神官がなぜ悲鳴をあげたか、ファンならその理由を知っていても、そうでない人は訳の分からぬまま話を進めていくしかありません。原作を知らない人のためにもその辺のフォローをきちんと入れるべきだと思います。特定ファンだけの作品というのもひとつの方向性かもしれませんが…。

(福岡県/鮎川浩)

**ア**ニメと歌のあったオープニングが良かったので、ストーリー間のビジュアルやエンディングのアニメにも期待を抱いていました。が、一通り終えてみると、主要キャラの登場シーンしかアニメはなく、しかも足元から顔までのスクロールだけ。とてもアニメとは言えません。アニメからのゲーム化、しかもアドベンチャーゲームならなおのこと、ユーザーはアニメ部分を見たかったと思います。

(沖縄県/エテブー・15歳)

### メーカーからひと言

たくさんのご意見ありがとうございます。ゲームとしての完成度を認めていただけてうれしく思う反面、既存のキャラクターを使ったゲームを作る難しさを痛感しました。

今回のことは、総合ソフトメーカーとして、今後の大きな課題とさせていただきます。個人的には、こんなにたくさんの方がプレイしてくださってうれしいです。ありがとうございました。

(バイオエラLDC 広報 木村)



4位

## アルバートオデッセイ外伝

~LEGEND OF ELDEAN~

- 発売日/発売中(8月9日) ●発売元/サン電子(サンソフト)
- 開発元/サン電子(サンソフト)
- 価格(税別)/6500円
- ジャンル/ロールプレイング
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/65・プレイデータ
- コンティニュー等/なし

好評 56% 不評 44%

## 甘いささやき

やっとサターンでノーマルなRPGが登場した。いろいろなシステムのあるRPGよりもこっちの方が楽しめる。3Dを使わない、2D本来の作り方…。32ビット機ならではの音声やイベント。美しいグラフィック。個人的には落ち着いたBGMも良かった。

だが、残念なのはバトル前後のブラックアウト。この時間がものすごくもったいない。今回は1作目だから目をつぶるが、2作目はこのよう

なことがないようにしてほしい。全体的には、ストーリーとグラフィックに制作者が全力投球しており、シンプルかつプレーしやすい壮大なRPGに仕上がっている。

(鹿児島県/四位純一・17歳)

**悪** い点は、戦闘シーンでのロード時間(計ってみたら7秒あった)が長いこと。後は「アルバート」ファンを裏切らないでください。SLG要素がなくなったのは残念ですが、その分万人受けになったのではないのでしょうか? ストーリーは、前2作を知らない人でも十分楽しめるように考慮してあります。ただ、戦闘のアニメーションは、オン/オフがあっても良かったと思います。私はあのアニメーションがあつてこそ、「アルバート」だと信じて疑いませんが、前2作を知らない人には、だんだんうざったく感じる人もいるでしょうから。SFCのRPGっぽいので、ヘビーなRPGマニアには物足りないかもしれませんが、逆に言えば女の子や子供でも手軽に遊べるソフトでしょう。

(新潟県/とがし坊SP・19歳)

## 辛いつぶやき

**プ** レイしていて一番苦痛だったことは、戦闘がおもしろくないこと。この部分にいくつかの問題が見受けられます。まず、第1に味方側の攻撃がヒットしたときのダメージのバラツキ。後半で、味方側の1回の攻撃の最高ダメージが1000ポイント程度のと、ダメージの下限はだいたい180ポイントでした。しかし、200ポイントもの差があつては、多少レベルアップしても、今まで倒せなかった敵が簡単に倒せるわけはありません。加えて、クリティカルの数値も納得がいきません。クリティカル時のダメージが通常ダメージより少ないことの方が遥かに多いのです。逆に敵がクリティカルをだしたときは、状況が違います。25ポイントのダメージを与える敵が、クリティカルだと300ポイントを超える数値をだしてくるのです。実に10倍以上。ボスは強力な技を連発してくるし、レベル87のパーティの4人連続攻撃を、全て防ぐということもありました。CDのアクセスも長いし、

敵のやられパターンを毎回読み込むというのも戦闘のスムーズさを妨げます。その他、細かい点で気になったのは、戦闘時のグラフィックの貧弱さです。エカはいくつかのパターンを見せてくれますが、他のキャラは素手で戦っても剣を振ります。イベントに力を入れて、戦闘シーンは遊べる程度でいい、ということなのでしょうが? 何十回、何百回と繰り返す戦闘にこそ、一番力が入っていて然るべきではないかと考えさせられました。もし、続編を作るとしたら、ぜひ戦闘に力を入れて下さい。(京都府/遠藤晋司・22歳)

## メーカーからひと言

うーん、本当に時間がかかりますね。アクセス時間が…。作った人間でも苦痛に思うのだから、みんなが思うのは当然ですよ。どうもすいません。しかし、今後はそのようなゲーム内容以外のごことで、悪いイメージにならないよう、開発も頑張っているソフト作りを心がけますので、どうかよろしくね。

(サンソフト 開発 岩田)

5位

## サイバードール

- 発売日/発売中(8月2日)
- 発売元/アイマックス ●開発元/BE TOP
- 価格(税別)/6800円
- ジャンル/ロールプレイング
- 対象年齢/18歳以上推奨
- CD枚数/1枚 ●複数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/81・プレイデータ
- コンティニュー等/なし

好評 91% 不評 9%

## 甘いささやき

サターンでやっとRPGをやったって気がする。見た目は難しそうだが「初心者お断り」的に見えるが、実は今の時代のRPGらしい、分かりやすくして便利な作りになっている。経験値稼ぎをしなくてもいいという楽なシステムも生かされていて、パーツをある程度手に入れば後はサクサクと進めることができる。パーツを全部集めて自分の気に入った強さのものを選ぶといった、じりじりと時間をかけて進む楽しさもある。

る。また、世界観の良さは秀逸。RPGをやるときに、街の人から必要な情報を聞くだけの人には辛いかもしれないが、街の人間一人一人が異様なまでに濃いキャラクター性を持っていた。

(愛知県/モトナKONDO・17歳)

**俺** はこのゲームのためにサターンを買った/ こういう世界観が好きだったからだ。さっそくプレイしてみると、オープニングは数年後に実際起こりそうなことがムービーと字幕で表され、つい見入ってしまった。ゲーム内容の方は、経験値やレベルの概念がなく、パーツでパワーアップしたり、依頼された仕事を受けて進むなど、メガドライブの「レンタヒーロー」みだいた。

ストーリーの方もなかなかおもしろかった。が、主人公はかわいいそうだよ…。エンディング近くの演出部分なんて特にそう。けれども、あそこで主人公がどうなったかを、プレイヤーの想像力に委ねられているところがまたいい。普通のRPGのようにハッピーエンドで終わらないのも感動を誘う。ただ、残念なのは、

パーツの付け替えでキャラクタが成長していくわけだが、結局、攻撃、防御重視になりがちになるところ。最後になったが、このゲームははっきり言って穴場のソフトだ/ このゲームをこのまま終わらせるのはもったいないので、続編の「サイバードール2」をだしてほしい/

(山梨県/ゲジゲジ・24歳)

**サ** ターンのRPGをやって「真・女神転生 デビルサマナー」以来、久々にできる良いRPGに出会った気がした。敵のパーツでレベルアップをしていくという珍しいシステムもおもしろいし、ストーリーも良くできていた。

ただ、個人的には登場する敵の種類がやや少ないのと、ゲーム後半の難易度が少し手ぬるいような気がした。まあ、そうは言っても使用できる武器の豊富さや、敵との距離によって武器を使い分ける点はなかなかのアイデア。特に中距離でバルカン砲を使い、敵に300発以上の弾丸をぶちまけて跡形もなく破壊したときは、もう最高/

(神奈川県/ポチヨムキン・17歳)

## 辛いつぶやき

**カ** ッコよさを追求しているゲームだと思うのに、グラフィックが悪いのは致命的。敵のパーツを奪って自分を強くしていくのは楽しいけど、パーツを変えても外見の変化がないのは残念でした。最初は、何をどうすれば強くなるのかが分かりづらいし、セーブ箇所も限定されすぎ。ザコが次々にでてくるのは苦痛だし、ストーリーの流れに逆らうと進めない部分があるのも納得いかない。独特な世界観はいいけど、指令の繋がりが分かりにくいし、強制的な戦闘があるのは、納得いかない。(島根県/みさばえ・26歳)

## メーカーからひと言

世界観とシステムには自信があったんですが、好評を頂いてほっとしています。「サイバードール」はウチとしては大作で、今後のことは海外で羽を伸ばして構想を練ります。と言いたいところなんですが、そうもいかないんだな、これが。キビシー/ (アイマックス 広報 竹内)

## 6位

### ワールドヒーローズ パーフェクト

- 発売日/発売中(8月9日)
- 発売元/SNK/ADK
- 開発元/ADK ●価格(税別)/5800円
- ジャンル/格闘アクション
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/2人同時
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/2・ボタン設定
- コンティニュー等/コンティニュー

好評 83% 不評 17%

### 甘いささやき

まず、ロード時間がとても短い。戦闘終了デモから数秒で次の対戦に移るのでイライラしない。ネオジオCD版も短い方だったが、サターン版の速さはさすがといったところ。効果音の一部変わっていたり、体力ゲージの顔が、炎系、氷系の技で赤くなったり白くなったりなどのマイナーチェンジもあるが、移植度は限りなく100%に近い。初心者でも遊びやすそうだし、エクストラアタックや特殊通常技、究極奥義に慣れてくると、かなりハイレベルな戦い方ができると思う。あえて難点を言うと、スタッフロールが速すぎて、ネオジオCD版に入っていた曲(歌)が途中でできること(この歌好きなんです)、各ステージの曲のループが短いことぐらい。SFC版「2」、ネオジオCD版「JET」、「パーフェク

ト」とやり込んだ私にとって、このシリーズは思い入れがとて強い。ネオジオCD版を持っていながら、サターン版を買ったことにも全然後悔していない。

(岐阜県/長月九十九・21歳)

### 辛いつぶやき

前評判も高く、意気込んで購入したのに残念極まりないです。まず、格闘ゲームで最も重要な必殺技コマンドの入力が曖昧&激ムズでストレス溜まりまくり。キャラの挙動も敏感すぎて技をだした後の一瞬の「間」が感じられず、攻守の駆け引きや臨場感共にゼロ。エクストラアタックも実用的でなく、ヒーローゲージの存在意義が薄い。各キャラの音声もSFCみだ。加えてオプションも中途半端で、どのキータイプにしても究極奥義がだしにくいボタン配置にしかならないのは不親切。評価できるのは、各キャラおよび必殺技のデータファイルのみ。

(石川県/ピロきち・22歳)

### メーカーからひと言

貴重なご意見をありがとうございます。好評意見が予想以上に多く、開発チームの励みになります。完全移植を目指した結果、コマンドの入れにくさや、未改良な部分もあります。この意見を参考に、今後もより良い製品をお届けいたします。

(ADK 広報 田口)

## 7位

### NIGHTTRUTH #01 "闇の扉"

- 発売日/発売中(8月9日) ●発売元/ソネット・コンピュータエンタテインメント
- 開発元/ソネット・コンピュータエンタテインメント ●価格(税別)/6800円 ●ジャンル/アドベンチャー ●対象年齢/18歳以上推奨 ●CD枚数/1枚 ●音楽CD1枚付き
- 複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし ●バックアップメモリー/日・プレイデータ ●コンティニュー等/なし

好評 36% 不評 64%

### 甘いささやき

超常現象という、アドベンチャーゲームではあまり取り扱われなかった題材を使っている点は評価できる。声優さんも、名の知れた人がでているので、ファンにとってはうれしいところだろう。特に難しいところもなく、サクサク進めるのも良いところではないか。

ただ、全体を通して見れば、かなりアラが目立つ。ゲーム全体の作りがアニメ漫画的なため、ユーザー層を限定しており、超常現象という題材のもつ、重苦しい雰囲気や和らいでいる。行き詰まることなく進むゲーム内容も、自分の取った行動に対するリアクションが少ないので、物足りない気がする。この辺りの問題は、今後続編がでてくるとのことなので、改善を期待したい。

(東京都/胡蝶の夢・24歳)

## 辛いつぶやき

マルチエンディングのアドベンチャーということなので、何回かプレイしてみた。プレイするたび、何か不思議な感じにさせられた。しかし、それはオカルトものを扱ったストーリーから感じるのではなく、不可解な行動をとる主人公やその仲間、そして妙なシナリオ分岐のためなのである。特にシナリオ分岐はとてミスティアス。例えば授業中に担任教師の足、髪、尻のどの部分を見るかという選択結果によって、全く異なる展開になる。その中の一つは、オープニングムービーや取り扱った説明書にある、人体発火の謎とは完全に外れたもので、新たな謎がでてくる。本来アドベンチャーとは謎を解き明かすことが目的であり、これは全く異質のものである。ましてやマルチエンディングの意味を取り違えたシナリオでは、デジコミとも言えないであろう。

(愛知県/田中俊輝・25歳)

### メーカーからひと言

ご意見、ありがとうございます。このゲームは、選択肢が極端に少なく奇妙なこと、ストーリーが中途半端なこと、その他いろいろ反省点があります。今回はこれらの点を改善するように努力していきたいと思っております。(ソネット・コンピュータエンタテインメント 広報P)

## 8位

### 新型くるりんPA!

- 発売日/発売中(8月9日)
- 発売元/スカイ・シンク・システム
- 開発元/スカイ・シンク・システム
- 価格(税別)/4800円
- ジャンル/パズル ●対象年齢/全年齢
- CD枚数/1枚 ●複数プレイ/2人同時
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/1・ハイスコア
- コンティニュー等/コンティニュー

ハガキが足りないので割合はだしません

### 甘いささやき

前作ではできなかった、連鎖と相殺のシステムがいい。この連鎖をずるとしないのでは、敵に送る雪だるまの数がぜんぜん違ってくる。連鎖自体は作るのがけっこう難しく、組めるようになるにはだいぶ練習をしなければいけない。しかし、狙って4連鎖、5連鎖したときの快感といったら、なんともいえないものがあり、非常にたまらない。相殺の方は、対戦のバランスを保つ役割を果たしており、時間が経つとこの相殺がなくなるときている。この辺の調整も絶妙なポイント。さらに、ゲームをおもしろくしているのが、キャラクター一人に備わっているアイテム。このアイテムの使い方が、勝負を大きく左右してくる。連鎖に役立てることもできるし、窮地を救うこともできる。前作より興行きが増した、やり込むほどに味が出るするめソフトだ。

(神奈川県/礪原泉・20歳)

## 辛いつぶやき

連鎖ができるようになったところは確かにいいことだと思う。しかし、いちばん大切な爽快感が全くない。考えて連鎖するように組んでも、3連鎖ぐらいではほとんど雪だるまが送れないのだ。そのため、対戦ではかなり時間がかかり、緊迫感に欠ける。うまくなれば、たくさん雪だるまを送れるのだろうか、そこにいつくまで時間がかかりすぎる。やはりパズルゲームだけに、初心者でもすぐに爽快感が味わえるようにしてほしい。

(三重県/大澤満・22歳)

勝負の時間がいようにかかる。パズルというのは手軽さが肝心だと思うんですが、その部分がま

ったくないんです。友達と一勝負しようものなら、3分~5分かかってしまう。間延びした試合になってしょうがない。そしてもうひとつ言いたいことが、敵があまりにも強すぎる。ノーマルでプレイして、1人目を倒すのがやっとというレベル。プレイヤーを突き放しすぎですよ。

(栃木県/大河内明・24歳)

### メーカーからひと言

貴重なご意見ありがとうございます。初心者の方はプラクティスで練習して「ビギナー」モードから始めて頂けばよいでしょう。相手に多くの雪だるまを送るのに効果的なスペシャルアイテムもあるので、いろいろと試してみてください。(スカイシンク・システム 商品開発課 松本)

9位

Body Special 264

- 発売日/発売中(8月2日) ●発売元/Y ANOMAN GAMES ●開発元/Y ANOMAN GAMES ●価格(税別)/6800円 ●ジャンル/パズル
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/2人同時
- 対応周辺機器等/シャトルマウス
- バックアップメモリー/6・プレイデータ
- コンテンツ等/なし

ハガキが足りないので割合はだしません

甘いささやき

**前** 作「日灼けの思い出+姫くり」のアンケートハガキで希望した雛形あきこちゃんがパズルになって登場。あまり知らないモデルさんを使用した前作に比べ、比較にならないほどモデルが良くなった。ファンにとってはうれしい限りです。トゥールームーションを使ったことで、他のアイドルムービーものに比べ、画質も良くなり満足しています。ゲームの方ですが、結局ジグソー

パズルなので、これ以上ゲーム性は変わらないのでしょうから、他の部分でサービスするというのはどうでしょうか？ またBGMが単調で、ムービーパネルのルーレットも邪魔なだけ。電源を切れば忘れてしまうキーコンフィグ内容なども改良の余地があるのでは？ でも、全体的に良質なソフトであるのは確か。登場する3人のうち、誰かのファンであり、パズル好きなら買いのソフト。

(岩手県/葉後由行・26歳)

**パ**ズルは、最初のうちは難易度が低く、誰でも遊べる内容に仕上がっているが、ジグソーパズルの1ピース、1ピースを回転させながら、当てはめていくところになるとかなりツラかった。でも、簡単なパズルが続くのは、展開が単調になるし、そのことを考えれば、このアイデアは正解。前作をやったことがないので、今回の作品がどれだけレベルアップしているかはわからないが、ムービーもきれいだし、なかなか遊べる1本ではないかな。

(兵庫県/吉野隆・20歳)

辛いつぶやき

**確**かに、この手のゲームにしては画像もいいし、その数も多数用意されている。しかし、いかにせんやる気が起こらない。それは、ゲームモードが3つ用意されているが、全部同じ種類のパズルのためである。ムービーを見るために、パズルを延々と解かなければならず、どうしてもゲームが単調になってしまう。ご褒美のムービーのためとはいえ、あまりにもつらすぎる。しかもそのムービーは、声が出ない動画。せっかく画像がいいんだから、声も出してほしかった。そして、いちばん残念なことが、3人に関する情報(プロフィールや近況)がいっさいないこと。やっぱりファンのために作ったのなら、本人直々のメッセージが入っててもよかったのでは。

(群馬県/キャット空中三回転)

**画**像の割に、あまりにもひどすぎる音声。一応本人の声ではあるが、声の収録に慣れていないせいか、すごくやる気がないように聞

こえる。これは、本人の力量かも知れないけど、それならばもっと声のバリエーションをつけてほしかった。ピースの埋め込み位置が正解したときに発せられる声のパターンは2つだけ。失敗したときにいたっては、たったの一つ。これではあまりにもひどすぎる。次に、対戦パズルについて。コンピュータと対人の選択ができるこのモード。いちばんの難点は、クリア後になにもないこと。対人の場合は納得するが、コンピュータ戦のときは、他のモードみたいにご褒美ムービーをつけてほしかった。

(青森県/ひとめぼれ・19歳)

メーカーからひと言

たくさんのお便りありがとうございました。トゥールームーションを使った画質に皆さん満足して頂いたようでとても嬉しいです。

今後も最新の技術などを取り入れて、もっともって皆さんを満足させるゲームを作っていきますね。応援よろしくお願いします。

(やのまん 広報 梅津)

10位

スラムジャム'96

- 発売日/発売中(8月9日) ●発売元/B MGビクター ●開発元/クリスタル・ダイナミクス ●価格(税別)/4800円
- ジャンル/スポーツ(バスケット)
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/4人同時
- 対応周辺機器等/マルチターミナルB
- バックアップメモリー/221・プレイデータ
- コンテンツ等/なし

ハガキが足りないので割合はだしません

甘いささやき

**ス**ピード感こそ「NBA JAM」に劣るが、キャラの大きさ、迫力、美しさの全てがすばらしい。しかし、細部を見るとダブルクラッチ、フェイド・ア・ウェイがない。また、アリウープはできるのだが、簡単に止められてしまう。さらにマジックがいるのにノールックパスができない(ピハインドバックパスはできるのだが)のは変。そして何よりも嫌なのは、マジックとカリーム以外の選手が実名でないところ。ジョーダンのいないブルズ、シャッ

クのいないオーランド(現レイカーズ)なんて認められない。せっかくスクリーンやアイソレーションなど、画期的な要素があるのに。しかし、派手にバックボードがぶつ壊れるあの演出はいい。この他に、正面からブロックするとファールで、後ろからだらとファールにならないなど、おかしな部分は次回作で直してもらいたい。

(岐阜県/バスケットマン・15歳)

辛いつぶやき

**オ**ープニング画面の画質の良さは、目を見張るものがあるが、肝心のゲーム画面はあまりぱっとしない。ちょっと落差がありすぎ。それから、本場の雰囲気を出すために実況を英語にしているのがいいが、文字画面ぐらい日本語にして欲しい。

(兵庫県/ジャムおじさん・15歳)

メーカーからひと言

皆様のご意見ありがとうございました。今後の参考にさせていただきますね。なお、ゲーム設定はいろいろできるので好きなプレイ方法を見つけてね。

(BGMビクター 広報 細山)

11位

タイトーチェイスH.Q. プラスS.C.I.

- 発売日/発売中(8月9日)
- 発売元/タイトー ●開発元/タイトー
- 価格(税別)/5800円
- ジャンル/ドライブアクション
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/レーシングコントローラー
- バックアップメモリー/なし
- コンテンツ等/コンテンツ

ハガキが足りないので割合はだしません

甘いささやき

**昔**のゲームということでグラフィックは良くないけれど、最近のレースゲームにはない大雑把さがいいです。「S.C.I.」は、特に難しいコースがなく、銃を撃ちまくって車を走らせるのが爽快でおもしろかった。もう一つの「チェイスH.Q.」は、コースが難しく、タイム制限も厳しいので、逃走車になかなか追いつけません。システムはおもしろいので、現代風にアレンジした新作を作ってほしいです。

(島根県/マッキー・19歳)

辛いつぶやき

**や**はり思い出は思い出。確かに移植としては完璧(というより当然)。しかし、今遊ぶにはあまりにも辛すぎる。一応、2本のタイトルが1本になってはいるが、どちらも似たようなレースゲーム。しかも、ステージ数はたったの5つだけ。あつという間に終わってしまう。しかも、あの当時のままの難しさ。コンテンツなしでクリアするのは、まず、無理。ボーナスステージもクリアするのは不可能と思われるレベル。それから、新しい要素も何もない。今日に、こうして昔のものを出すのなら、何かしらのプラス要素はあって然るべきではなからうか。やはり過ぎし日の思い出は戻らない、ってとこか。

(鹿児島県/いつの日かきつと...)

メーカーからひと言

2作品とも懐かしいゲームだけに、開発現場に資料がそろったときは思い出いっぱいでした。皆さんも昔の思い出を浮かべながら遊んでみてください。(タイトー 広報 伊藤)

12位

## レスルマニア・ジ アーケードゲーム

- 発売日/発売中(8月9日) ●発売元/アクレイムジャパン ●開発元/SCULPTURED ●価格(税別)/5800円
- ジャンル/スポーツ(プロレス)
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/2人同時
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/なし
- コンティニュー等/コンティニュー

ハガキが少ないので割合はだしません

### 辛いつぶやき

プロレスゲームに体カゲージをつけたり、コンボができたりと、もうメチャクチャな内容。しかも敵の攻撃を喰らうと、やたらとライフゲージが減る。ロープ際でフォールされてもブレイクにならないし、コンピュータがやたらと強いので、ちょっと気を抜こうもんなら、あっさりと負けてしまう。もう少しプレイヤーを遊ばせる努力をしてほしい。また、このゲームは実写取り込みを用いているためキャラクタの動きが

必要以上に素早い。僕がトロイだけかもしれないが、普通の対戦格闘ゲームをプレイするのに比べて、かなりやりにくいことは確かだと思う。登場するレスラーの技も、かなりいい加減なもの。演出面に凝るのはいいが、対戦格闘ゲームばりの必殺技を使うのはいただけない。アメリカンプロレスのファンは、特に納得がいかないのではないだろうか。まあ上司のKさんは「これぞアメリカンプロレス(笑)」といていたが…。SFCやメガドラの頃と同シリーズに比べると、映像的には、かなり表現力が増しており、技の数も大幅に増えているが、ゲーム内容の方は表面上の派手さを追求するばかりで、繊細さにかけている。

(神奈川県/グレートゼブラ・25歳)

### メーカーからひと言

きついお言葉が身にしみます。アメリカンテイストの派手な演出がウリなんですけど、「おちゃくちな内容」ですか…。残念です。次回作に期待してください。

(アクレイムジャパン 広報 黒崎)

13位

## BIG HURT ベースボール

- 発売日/発売中(8月2日)
- 発売元/アクレイムジャパン ●開発元/IGUANA ●価格(税別)/5800円
- ジャンル/スポーツ(野球)
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/2人同時
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/56・プレイヤータ
- コンティニュー等/なし

ハガキが少ないので割合はだしません

### 甘いささやき

すべての過程を1画面の切り替えなしで表現しているところがすごい。それも、ボールに合わせての角度が変わる視点変更付き。まったく違和感がなく試合を進めることができた。映像を実写交わりにしているところもすごい。とくに、オープニングデモは必見。そしてなにより、試合中絶えず喋りまくる実況が、臨場感をあおっており、気持ちよくプレイできた。

(東京都/パワプロ大好き・21歳)

### 辛いつぶやき

根本のシステムはかなりいいものがある。しかし、バッティングとピッチングには納得いかない。まずバッティングは、ボタンを押してからバットを振るまでが、かなり長い。ピッチャーが投げた時点で振らなければボールに当たらない。選球なんてできたものじゃない。次にピッチング。どのピッチャーも、球種がたったの3つしかない。しかも、コースをつくピッチングができない。それよりなにより、アクレイムジャパンは、なぜいつも表示を日本語に直してくれないのか。もう一度、移植というものを考えて欲しい。

(京都市府/佐藤晃一・24歳)

### メーカーからひと言

ご意見ありがとうございます。ノリのいい実況と歓声はアメリカの球場を彷彿させますよね。表示は、大リーグのゲームというところで、英語のままがベターだろうという決断だったのですが…。

(アクレイムジャパン 広報 黒崎)

14位

## 激烈パチンカース

- 発売日/発売中(8月2日)
- 発売元/BMGビクター/POW
- 開発元/POW ●価格(税別)/5800円
- ジャンル/パチンコ
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚 ●複数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/298・プレイヤータ
- コンティニュー等/なし

ハガキが少ないので割合はだしません

### 甘いささやき

パチンコ部分の作りは、かなり甘い。注意して台を選択すれば、たいていの場合負けを回避できるような気がする。また大当たりになるまで、時間がかかるが、それもストレスが溜まりにくいレベル。だが、このゲームで一番おもしろいのは、ナンパやアルバイトなどの横道にそれた部分ではないだろうか? たいしたイベントはないが、パチンコの合間の息抜きには最適。パチンコ版「ゼロヨンチャンプ」といったと

ころかな。

(愛知県/カネゴン・20歳)

### 辛いつぶやき

「らってやってることは「ギャングンブルキング」と一緒じゃないの? 女の子のナンパといい、実写取り込みの背景といい、なんか似たような部分がやたらと目につく。極めつけは、パチンコ台がギャングブルキングにでてきたものと全く一緒だったこと。開発元が同じとはいえず、これではあんまりだ。一つのシステムに固執するのがいけないというわけではない。問題なのは、前作に比べて進歩した点がほとんど見られないところ。制作サイドは、もうちょっとプレイする人間の立場でソフトを作るべきではないのか。

(山形県/レクサス・23歳)

### メーカーからひと言

3Dポリゴンの「激烈」と、競輪、競馬、競艇、パチンコ、パチスロの5種目を網羅した「一発逆転」。どちらもよろしく願います。

(BMGビクター 広報 高橋)

15位

## GALJAN (ギャルジャン)

- 発売日/発売中(8月9日)
- 発売元/■ ●開発元/■
- 価格(税別)/6800円
- ジャンル/麻雀
- 対象年齢/X指定 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/なし
- コンティニュー等/コンティニュー

ハガキが少ないので割合はだしません

### 甘いささやき

このゲームのウリである脱衣アニメだが、いままでの脱衣麻雀をやってきた人には物足りないと思う。確かにリアルで滑らかなアニメだが「胸が揺れない、喋らない、短い」と、ちょっとイマイチ。その代わりミニキャラが多彩(?)な動きを見せてくれるが、そのシーンと脱衣シーンのギャップがありすぎて(特に表情)なんか拍子抜けするし、新人声優の素人っぽい声も好みが分かれるところ。とは言っても麻雀自

体はテンポが速くてサクサク進むし、「今までは違う脱衣麻雀」という観点から見れば評価はいいのでは? (愛知県/SK 5・21歳)

大人っぽい絵柄が、いままでもサターンにあったアニメ系麻雀ソフトと違って、いい雰囲気も醸しだしている。アニメーションも滑らか。色使いのセンスもいいと思う。過激さという点では、そんなでもないが、アニメ絵が嫌いな人は、ちょっとノゾいてみてもいいかも。

麻雀部分もそれほど強いということではなく、ほど良く楽しめる。やはり、いくらいい絵であっても、麻雀部分が強すぎるのでは本末転倒。ストレスも溜まっちゃうしね。

(鳥取県/エクルピス・19歳)

### メーカーからひと言

既存の脱衣麻雀のように1枚の絵を上下左右にスクロールさせて部分アニメーションさせるようなものではなく、実際にモデルさんの動きをトレースすることで、視線やしぐさなど、女性の持つ魅力を表現できたと思います。(■ 広報 佐々木)

16位

クックワークス

- 発売日/発売中(8月9日)
- 発売元/徳間書店 ●開発元/Axis
- 価格(税別)/5800円
- ジャンル/パズル ●対象年齢/全年齢
- CD枚数/1枚 ●複数プレイ/2人同時
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/15・プレイデータ、ボタン設定、ハイスコア
- コンティニュー等/なし

ハガキが少ないので割合はだしません

辛いつぶやき

な とも言えないキャラクタの操作感覚。最初のうちは満足にキャラを動かすことができず、かなりもどかしく感じてしまう。しかし、そのもどかしさは、いい意味でのそれ。うまく動かないキャラを何とかして動かそうとするところは、パズルでありながらも良質のアクションゲームを彷彿とさせる。このあたりの目のつけどころは、さすがバ

ジトノフ。だが、バジトノフの力もそこまで。着眼点はいいのだが、各ステージで似たようなトラップが多くなり、非常に単調な感じを受ける。各ステージの練り込みが足りないのは惜しいところだ。ちなみにステージを一定数クリアすることに、バジトノフが嫌というほどダジャレを連発するデモが入る。果たして本人はそのことを知っているのだろうか? どう考えても、バジトノフがロシア語であんなことを言っているとは思えない。もし、本人が知らないとしたら、バジトノフが可哀相だ。

(宮城県/ぶるるん・18歳)

メーカーからひと言

うーむ、ゲーム内容に関する評価が的をついていますなあ。パズルゲーム上級者の代表的なご意見でしょう。でもこれは皆にやさしいゲーム。その辺は勘弁して下さい。それから、バジさんのダジャレ。18歳じゃ何のパロディーかわからんだろうなー。(徳間書店 広報 森丘)

17位

デスクリムゾン

- 発売日/発売中(8月9日) ●発売元/エコーソフトウェア(エコー)
- 開発元/エコーソフトウェア(エコー)
- 価格(税別)/5800円 ●ジャンル/3Dシューティング ●対象年齢/全年齢
- CD枚数/1枚 ●複数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/パーチャガン
- バックアップメモリー/2・ハイスコア
- コンティニュー等/コンティニュー

ハガキが少ないので割合はだしません

辛いつぶやき

く 々に凄いのソフトをプレイしてしまいました。このソフトをだしたエコーソフトウェアは、実際にこのゲームをプレイしてから発売に踏み切ったのだろうか? とてもじゃないが作りかけといった印象を受ける。特に凄いののは、敵の猛攻。コンティニューしてから5秒と経たないうちに、3つある自分のライフ全てが0になりゲームオーバー。秒殺

ソフトの称号を与えたい。

唯一おもしろかったのは、コンバット越前なる人物の設定と、キャラクタのやる気のない声。もはやバカゲー好きには必携の1本。

(富山県/ラティス・18歳)

銃 が進化する「パーチャコップ」 似のゲーム。LRボタンを使い、ボスと対戦したりするのは、いいシステムだが、肝心の絵がショボク、見た目は悪いし、操作性も悪い。アイデアはすばらしいと思うのだが、パーチャガン対応のゲームなだけに、操作性が悪いのは致命的だと思う。ポリゴンひとつ、テクスチャひとつとっても、かなり手抜きをしているようだ。もう少し頑張って作ってほしかった。

(青森県/藤田成規・22歳)

メーカーからひと言

デスクリムゾンの「メーカーからひと言」は、発売、開発元のエコーソフトウェアの希望により、ノーコメントとさせていただきます。

RANKING 対象外作品

プレイボーイ カラオケ Vol.1 及び2

- 発売日/発売中(8月9日)
- 発売元/ビック東海
- 開発元/ビック東海
- 価格(税別)/5800円
- ジャンル/カラオケ ●対象年齢/X指定
- CD枚数/1枚 ●複数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/なし
- コンティニュー等/なし

ハガキが少ないので割合はだしません

甘いささやき

よ うやくX指定にふさわしい過激さをもつソフトが登場した。金髪美人のヌードがふんだんに盛り込まれた画像は、全然カラオケの内容とあっていない。だが、サターンでこれだけのヌードものをだすことに挑戦したビック東海のチャレンジ精神に拍手。今回は2800円ぐらいで、カラオケの定番ソングを入れたVol.3を出してほしい。(福岡県/鈴木くんと田中くん・28歳)

辛いつぶやき

カ ラオケソフトとして見ると、お世辞にもいいとは言えない。理由は簡単。家族のいる前でこのソフトを使ってカラオケ練習などできるはずもないし、独りでこっそりこのソフトを使うのは後ろめたい感じがするからだ。しかも価格は5800円と高く、曲数も少ないので値ごろ感に欠ける。Hが目的なら、ムービーカードを買って、ビデオCDのアダルトソフトを買えばすむこと

ではないか。サターンでこのソフトをだすことの必然性を感じない。

(大阪府/遠藤浩一・30歳)

メーカーからひと言

賛否両論のご意見ありがとうございます。ともあれ、サターン初のカラオケソフトとしてインパクトがあったのではと思います。カラオケの重要な要素を占めるバックの映像に、プレイメイツを起用している点はいい味が出ていると思うのですが…。(ビック東海 広報 村松)

ゲームの批評大募集

掲載者にはサターンFAN特製の  
テレカ&ソフト  
引き換え券を進呈

引き換え券を3枚集めて  
編集部へ送ると好きな  
ソフトをプレゼント

No.22に掲載分のゲーム批評を大募集! ハガキが封書に①ゲーム名、②批評文、③ゲームの最終評価「良い」「悪い」、④住所、氏名、年齢、電話番号を書いてPBIのあて先まで送ってね。せっかくいいハガキを送っても、必要事項を記入し忘れると、ボツになるので注意!

掲載者にはサターンFAN特製テレカとゲームソフト引き換え券をプレゼント! どんどん応募してね。

たまに締め切り日の消印を過ぎてハガキを送って来る人がいるけれど、それでは掲載されることはまず無理。気をつけてね。反対に、募集前にいち早くソフトの批評分を送ってくる人もいるけど、これは別に問題ないのでOK。ただし、RANKING対象外にあたる、ゲーム要素の薄いソフトは募集しないこともあるので、そういうソフトの批評文を早く送るのはやめておいた方がいいぞ。

締め切り9月30日(消印有効)

No.22の批評対象

- ハートビート ス克蘭ブル
- 天地を食らうII〜赤壁の戦い〜
- 鋼鉄霊域(スティールダム)
- ボリスノーツ
- ストリートファイター ZERO2
- ウルトラマン凶鑑

SATURN SOFT  
Extra  
Review

サターンソフト エクストラ レビュー

## 疾風魔法大作戦

ゲームといえばシューティング、特に縦スクロールものを好んでプレイする自分。業務用、家庭用問わず好きなのだが、それぞれにひいきのメーカー、スタッフがいる。家庭用ではコンパイル、そして業務用でのお気に入り、「魔法大作戦」などを開発したライジングなのだ。パソコンへの移植版はあったものの、家庭用ではこの「疾風魔法大作戦」が同社の初めてのタイトルとなる。ファンならば必携、プレイは当然の義務とばかりにゲームを始めた。

移植度は文句なし。縦画面プレイにジョイスティックなら、業務用そのままの感覚でプレイできるだろう。と、持ち上げておいて落とすのもなんだが、家庭用への移植という点でみると、かなり不満が残る作品だ。通常のプレイモード（サターンモード）では、妙に機体が大きく、狭くなるしいフィールドで非常にプレイしづらい。業務用をやりこんでいたのでそれなりに先に進めたものの、ミスしまくり、コンティニュー全開という貧弱プレイになってしまった。レースとシューティングの融合という独自の味付けも、サターンモードの狭い画面では足かせになるだけ。そのレースという要素もけっこう納得がいかない作り（業務用からそうなのだが…）だし、いっそのこと、メインモードは単なるシューティングに徹したものにしても良かったように思える。そこまでいくのは極論かもしれないが、バランス調整など、家庭用として満足できるモードは絶対必要だろう。また、細かいことだが、ボタン設定関連にも不満がある。このゲームでは、ショットを押しっぱなしと連射とに使いわけることが重要。サターン版では、この2種類の操作を2つのボタンに割りあててあるのだが、その設定変更がA、B、Cのなかで入れ換えることしか

できない。この操作の使い分けは、サターンの標準パッドではいまいち操作しづらいのだ。L、Rも含めて、任意に割りあてられるようにしてほしかった。

一般にサターンはマニアユーザーが多いと言われている。シューティングものの充実ぶりはうれしい限りだ。そして、このゲームも移植ものとしては十分満足できる完成度と言えよう。だが、シューティングゲームを買う人間のすべてがマニアであるはずもない。ましてや、メインで楽しむべきモードがおざなりに作られているなど言語同断 / まず、家庭用として楽しめるモードがあり、かつマニア納得の完全移植モードも収録、というのがシューティングに限らず、移植作のあるべき姿だろう。（宮城県 / 井上正則）

## レイヤーセクション

タイトーのシューティングには、なんとも言えない物悲しさがある。「ナイトストライカー」じかり、「ダライアス」じかり、そしてこの「レイヤーセクション」も。

ストーリーからして異様だ。「レイヤー」の物語には、未来や希望がまったく感じられない。人間は肥大化し暴走（？）したCOM-HUMAN（マザーコンピュータ）に殺戮され、地球すら機械の塊と化した世界。そしてそれに立ち向かう最後の戦士もまた、アンドロイドであったという事実。悲観的で虚無的であり、あくまで無機的だ。そしてそれはゲーム中にも如実に表れている。2面、苦もなく焼き尽くされていく味方の砲艦隊。4面、地表の裂け目から覗く鈍色の建造物。そして7面、一瞬の静寂とともに眼下に広がる灰色の街…。

だが、このゲームをプレイして感じる寂寥感や絶望感は、ストーリーやグラフィックといった外面のみから生じるものではない。それは、プ

## 業務用からの移植作品に人気集中!!

今までに発売されたサターンのソフトすべてに再び光をあてるこのコーナー。毎月1つのジャンルを決め、その中から思い入れのあるソフトについて熱く語ってもらおう。ただ単におもしろいところやつまらないところを述べるのではなく、そのゲームから受けた影響、期待とのギャップなど、どうしても言いたい数々の思いをぶつけてもらう。やり尽くした強者だけが語れるコーナーだ。

レイしているゲームそのものから感じられるのだ。

「レイヤーセクション」には、パワーもボムもない。どんなにパワーアップしようと、一発で死ぬ。そして先手先手にロックオンをしていかねば、数秒後には敵弾に追い詰められてしまう。このゲームは、常にギリギリの突っ込みと、シビアな避けを要求されている。それが高い難易度につながっていると批判する人は少なくない。だが、それこそが「レイヤーセクション」の絶望的で物悲しい世界なのではないだろうか。

凝ったバックストーリーを持つシューティングは少なくない。だが、そうしたストーリーをゲームそのものに反映させていた例は決して多くない。われわれはZUN TATAの音楽と、無機質に覆われたグラフィック、そしてなによりも、身を削られるかのようなシビアなゲーム性によって、「レイヤーセクション」の世界に没入していくのだ。

「レイヤーセクション」というと、ロックオンレーザーという独特のゲーム性を評価する向きが多い。だが、私はそれよりも、操作性や難易度を含めたゲーム全体を使って、これだけの世界を表現したことを高く評価したい。それが開発者の意図であるかどうかは分からないが、この砂上の楼閣のような、微妙なゲーム全体

のバランスこそが、「レイヤーセクション」と他のシューティングの分水嶺になっているのではないだろうか。（東京都 / すんすん教・24歳）

## ダライアス外伝

ズバリ僕はこれができるからサターンを買った。僕は元祖の「ダライアス」やその「2」は知らないが、ゲームセンターで見かけたときからこの「外伝」は気になっていたからだ。暗めのトーンで統一されたグラフィック、女性のボーカルが所々に挿入される神秘的なBGM。そしてプレイヤーに挑戦するかのような激しい難易度。その難しさにアーケード版でのクリアをあきらめた僕は、素直にサターン版を待つことにした。そして発売後再挑戦。友達と情報交換しつつ、少しずつ先へ進んでいく。そしてついに来たWゾーン。残機、コンティニューをすべて使って初めて見たエンディングは…（このショットでしばらくプレイを中断してしまっただけだ）。

今、今は全ゾーンクリアできるようになったが、今でもこのゲームの世界観や音楽、そしてただ難しいだけではない、戦略性のあるゲームシステムは新鮮に感じる。この先新作がいくらか出ようが、僕の中のベストゲームは「外伝」以外にないと思う。（東京都 / 熊谷技研）

## 旧作ソフトの批評求ム!

このコーナーでのゲーム批評を大募集! ハガキか封書に①ゲームのタイトル、②批評分、③住所、氏名、年齢、電話番号、希望者はペンネームを入れ、P81の住所まで応募しよう。コーナー名は「サターンソフト エクストラ レビュー」だぞ。

批評分は600~800文字位を目安に書いてほしい。いくらい批評でも、

①~③の必要事項を記入し忘れてると、採用されなくなるから気をつけてね。採用者にはサターンFAN特製テレカをプレゼント。熱い批評を待ってるぞ。

批評文掲載者には、  
サターンFAN特製の  
テレカをプレゼント!

次の募集は『18禁ソフト』だ!

## RANKING STREET

前人気  
&  
移植希望  
RANKING  
ランキング

## 前人気 RANKING BEST30

久しぶりに新顔が目立つ今号。初登場で2位に躍り出たのが、エルフの『下級生』。前号初登場した『同級生2』（仮称）とともに、パソコンからの移植作で元は18禁ソフト。発売

元、年齢制限といろいろ変わるものの、固定ファンの多さから発売までトップ争いをするのは間違いないだろう。一方、ゲームアーツの『グランディア』は初登場で11位に。10億

円にも上る制作費、豪華キャストと、なにかと話題性に富んでいる作品だが、その技術も確かなもの。あまり活性化していないジャンルだけに、これからの伸びは必至だろう。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
1	1	サクラ大戦	セガ	9月27日	358
2	初	下級生	エルフ	未定	253
3	3	同級生2(仮称)	NECイン ターチャネル	未定	236
4	4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	未定	205
5	6	ときめきメモリアル対戦ばするだま	コナミ	9月27日	160
5	9	電腦戦機バーチャロン	セガ	'96年	160
7	5	エネミー・ゼロ	ワーブ	12月未定	145
8	8	ルナ シルバースターストーリー	ゲームアーツ /角川書店	今秋	138
9	11	ラングリッサーIII	メサイヤ	10月18日	127
10	12	ドラゴンナイト	エルフ	未定	110
11	初	グランディア	ゲームアーツ	'97年春	108
12	10	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	'96年	107
13	初	きゃんきゃんバニー・ブルミール2(仮称)	キッド	12月未定	92
14	初	スレイヤーズ(仮称)	角川書店	'97年春	77
15	13	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	11月8日	76

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
15	初	ルナ～エターナル ブルー～	ゲーム アーツ	'97年	76
17	15	バーチャコップ2	セガ	未定	66
18	18	センチメンタル・グラフィティ	NECイン ターチャネル	未定	64
19	23	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	今冬	59
20	14	三國志V	光栄	9月27日	54
21	21	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	'97年春	53
22	20	タクティクス オウガ	リバーヒル ソフト	12月13日	52
22	24	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	バンダイ	'97年春	52
24	-	探偵 神宮寺三郎 未完のルポ	データ イースト	11月下旬	44
24	24	伝説のオウガバトル	リバーヒル ソフト	11月1日	43
26	-	リグロード サーガ2	セガ	11月1日	39
27	17	銀河英雄伝説	徳間書店	今冬	37
28	27	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	バンダイ ビジュアル	'97年1月	36
29	22	ダービースタリオン(仮称)	アスキー	未定	35
29	初	エターナルメロディー	メディア ワークス	10月未定	35

## 移植希望 RANKING BEST10

前号に引き続き、『バイオハザード』が1位を獲得。続編の情報が徐々に出てきたこともあり、再び人気が高まっていることが原因か。同時に人気が集まったのが、圏外から復活を果たした『ときメモ』。元になっている『ときメモ』が好評を得ているだ

けに、この人気もしばらく続きそう。変わって、9位に登場したのが『マリオ64』。メーカーが、セガとハード争いを繰り広げている任天堂だけに、移植はまずありえないが、技術の高さと、純粋なおもしろさを買われて、見事にランクインを果たした。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	バイオハザード②	カプコン	アドベン チャー	76
2	4	ラストブロンクス⑤	セガ	格闘アク ション	69
3	2	ファイナルファンタジーVII②	スクウェア	ロール プレイング	68
4	-	ときめきメモリアル プライベートコレクション⑦	コナミ	その他	61
5	6	テイルズ オブ ファンタジア②	ナムコ	ロール プレイング	36
6	6	D&D® シャドーオーバーミスタラ⑤	カプコン	アクション	25
7	8	第4次スーパーロボット大戦S⑦	バンプレスト	シミュレー ション	17
8	5	鉄拳2⑤⑦	ナムコ	格闘アク ション	16
9	-	スーパーマリオ64④	任天堂	アクション	12
9	-	ああっ 女神さま⑩	バンプレスト	アドベン チャー	12

メーカーに直撃スペシャル

## 第11弾

## 移植希望への道

## ダイナマイト刑事

まず最初は、レースゲーム『インディ500』などで知られるAM1研から、アクションゲーム『ダイナマイト刑事』の移植可能性を、AM2研の笠原さんに伺った。「『ダイナマイト刑事』のサターンへの移植を希望されている読者の皆さん、ありがとうございます。しかしながら、移植に関しては今のところ未定となっています。ですが、もともとこのゲームは、サターンと互換のあるST-V基板で制作されておりまして、可能性は0ではございません。移植希望がさらに高まれば、移植の可能性も出てくるでしょう」

と、現時点は移植の可能性が低いことがわかった。しかし、移植が簡単にできる基板だけに、初めから移植を見越して作られたのではないのだろうか。移植の声に比

例して可能性も上ることだろう。

## 桃太郎シリーズ

年末に、期待のRPG『天外魔境 第四の黙示録』の発売を予定しているハドソン。続いては、このハドソンに根強い人気のRPG『桃太郎伝説』と、人気ボードゲーム『桃太郎電鉄』の移植可能性を広報の中沢さんに伺った。

「結論から申し上げますと、今の段階ではお答えはできません。おかげさまで、『サターンボンバーマン』に関しても人気は上々でした。今後も、これに負けないようにいろいろなタイトルをサターンで楽しんで頂けるように、検討をしています。今後のラインナップにご期待ください」

なにも情報を得られなかったが、現在検討中とのことなので、すでになんらかのタイトルは決まっているのではなかろうか。

\*データは本紙18号の読者アンケートハガキから無作為に1000通選り、集計したものです。表中、⑤業務用、

②パソコン、③スーパーファミコン、⑦プレイステーション、④NINTENDO64を表します。

REALTIME GAME RANKING

リアルタイム ゲーム ランキング

NEC インターチャネル入魂の一作『同級生 if』3位に初登場!

今号は、夏の新作ラッシュが一挙に登場したこともあってか、初登場作品が18本といつもより多い。中でも『同級生 if』は、前人気の高さ通り高得点をマーク。NECインターチャネルの実力を見せつけた。

過去のサターンソフトを対象に、今現在のソフト人気をリアルタイムにランキング化したのがこのコーナー。毎号の読者アンケートを基に、今年8月9日まで発売されたソフトをおもしろい、つまらない別にそれぞれ+、-のポイントで集計を行い、+から-を差し引いた際に出てきた得点順に順位をつけている。以前高い評価を受けたソフトが今では低迷しているなど、意外な発見があるかも?

順位	前号	歴順	ゲーム名	+	-	総合
1	1	1	バーチャファイター2	1555	147	1408
2	2	3	ときめきメモリアル~forever with you~(テラクスおよびスペシャル版)	1369	59	1309
3	初	18	同級生 if	941	15	926
4	3	13	野々村病院の人々	776	79	697
5	5	8	NIGHTS into dreams...(マルチコントローラ~同梱限定版含む)	676	117	559
6	6	26	ストリートファイター ZERO	561	31	530
7	7	11	ヴァンパイアハンター	523	25	498
8	9	17	THE KING OF FIGHTERS'95	526	31	497
9	7	14	ドラゴンフォース	502	48	454
10	8	12	真・女神転生 デビルサマナー	420	57	363
11	11	6	セガラリー・チャンピオンシップ	389	75	314
12	10	7	パンツァードラグーン ツヴァイ	310	28	284
13	初	70	アルバートオデッセイ外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~	322	39	283
14	12	10	魔法騎士レイアース	320	47	273
15	14	44	バーチャファイターキッズ	285	63	222
16	22	36	新世紀エヴァンゲリオン	240	55	185
17	15	46	デカスリート	193	9	184
18	13	21	アイドル雀士スーチーパイII	171	5	166
19	16	5	バーチャコップ(鈴岡剛志含む)	171	23	148
20	21	50	クレイテストナイン'96	139	6	133
21	20	64	サターンボンバーマン	141	16	123
22	17	25	ゲーティアンヒーローズ	211	82	129
23	18	27	GUNGRIFION The Eurasian Conflict	127	11	116
24	24	58	きゃんきゃんバニー・ブルミエル	193	90	103
25	23	47	リーグ プロサッカークラブをつくらう!	149	55	94
26	36	35	機動戦士ガンダム	152	66	86
26	26	23	ピクトリーゴール'96	124	36	86
28	初	65	神秘の世界エルハザード	81	7	74
29	初	-	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	60	1	59
30	25	22	ダライアス外伝	76	25	53
31	35	19	ワールドアドバンス大戦略~鋼鉄の戦艦~	68	22	46
32	34	71	Wizard's Harmony	62	16	46
33	18	20	レイヤーセクション	73	29	44
33	25	30	プリンセスメーカー2	61	17	44
35	27	90	STALKERS 1945	47	4	43
36	30	290	三輪志I	60	16	42
37	初	105	ワールドヒーローズパーフェクト	55	14	41
38	31	55	スナッチャー	56	23	33
39	28	102	信長の野望・天翔記	52	19	33
40	42	29	ぶよぶよ過(2)	71	39	32
40	41	56	スーパーリアル麻雀PVI	37	5	32
42	初	60	SEGA AGES/スペースリアー(ミッションステイク同梱限定版含む)	33	5	28
43	33	63	スーパーリアル麻雀PV	40	13	27
44	40	74	バズルボブル2X	35	9	26
45	149	96	ソード・アンド・ソーサリー	100	77	23
45	44	266	ダライアスII	28	5	23
47	52	121	摩訶遊撃隊 活劇編	23	3	20
47	初	101	サイバードール	30	9	21
49	37	40	デジタルピンボール ラストグラディエーターズ	19	1	18
49	90	51	卒業II ネオ・ジェネレーション	40	22	18
49	46	91	アイドル雀士スーチーパイ REMIX	18	0	18
52	52	34	ワールドアドバンス大戦略 作戦ファイル	26	9	17
52	初	127	NIGHTTRUTH~Explanation of paranormal~ #01 "闇の扉"	22	5	17
54	123	98	三輪志II 美咲	25	9	16
54	32	66	誕生S~Debut~	64	46	16
56	66	94	アンジェリック Special	24	9	15
57	123	42	ゆのみみくっす REMIX	28	14	14
58	45	49	THOR~精霊王紀伝~	53	40	13
59	80	76	月花霧幻譚~TORICCO~(げっかむげんたん~トリコ~)	30	21	9
60	117	15	パンツァードラグーン	49	41	8
60	195	68	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	15	7	8
60	223	24	ロの食卓	59	51	8
60	209	75	DX人生ゲーム	29	20	8
64	95	77	スーパーリアル麻雀グラフィティ	21	14	7
65	132	261	ゲームの鉄人 THE 上海	7	1	6
65	45	39	2度あることはサドンアル	26	20	6
67	57	29	F-1 Live Information	16	11	5
67	36	37	グラディウス テラックスバック	23	18	5
67	初	288	激烈バチンカーズ	5	0	5
70	80	271	榎本将棋	11	7	4
70	181	278	BUG/ ジャンプして、ぶんづけちゃって、べっちゃんこ	5	1	4
70	95	107	くるりんPA/	11	7	4
70	43	126	The Tower	20	16	4
70	59	86	ウィニングポスト2	12	8	4
70	52	109	メタルブラック	4	0	4
70	86	152	大砲(だいとり)	4	0	4
70	106	-	AQUAZONE for SEGA Saturn	10	6	4
78	138	229	毎日替わるクイズ番組 クイズ365(サンロクゴ)	6	3	3
78	187	272	痛快/ スロットシューティング	3	0	3
78	106	281	一発逆転/ ギャンブルキングへの道	3	0	3
81	51	67	ばくばくアニマル ~世界飼育係選手権~	10	8	2
81	88	-	バーチャファイターCGポートレート Vol.4(パイ・チェン)	2	0	2
81	95	-	バーチャファイターCGポートレート Vol.6(ラウ・チェン)	2	0	2
81	-	-	ブラドル DISC Vol.1 木下 優	2	0	2

順位	前号	歴順	ゲーム名	+	-	総合
81	初	250	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	2	0	2
86	154	295	ブルー・シカゴ・ブルス	5	4	1
86	162	169	フューザー・クリスマス	4	3	1
86	36	62	ガンバード	18	17	1
86	181	121	バーチャルカジノ	8	5	1
86	68	106	ときめき麻雀グラフィティ ~年下の天使たち	15	14	1
86	106	272	井上 名名人の新実戦麻雀	3	2	1
86	初	171	Body Special 264	1	0	1
93	191	73	アイドル雀士スーチーパイ Special	9	9	0
93	80	219	EMIT パリュースセット	8	8	0
93	127	187	フィッシング甲子園	2	2	0
93	220	69	リングル/リバー・ストーリー	14	14	0
93	127	256	鉄球~TRUE PINBALL~	6	6	0
98	68	241	将相まつり	3	4	-1
98	65	204	マジカルドロップ	2	3	-1
98	127	-	真・女神転生 デビルサマナー~悪魔全書~	12	13	-1
98	61	202	実戦パチスロ必勝法/3	3	4	-1
98	175	243	ビッグ・バチスロ大攻略 ユニバーサルミュージアム	1	2	-1
98	156	192	ナイトストライカーS	0	1	-1
98	117	295	麻雀狂時代 Cebu Island'96	0	1	-1
98	初	216	マジック・ジョンソンとガム・アップル・ジャバーのスラムジャム'96	4	5	-1
105	90	83	メタルファイター MIKU	8	8	-2
105	162	-	バーチャファイターCGポートレート Vol.2(ジャッキー・ブライアント)	0	2	-2
105	38	174	バーチャルオープンテニス	4	6	-2
105	132	166	エアーマジェム'96	9	11	-2
105	86	-	キュービックギャラリー	1	3	-2
105	56	110	WIPEOUT	10	12	-2
106	初	159	新型くるりんPA/	2	2	-2
113	90	156	上海 万里の長城	3	6	-3
113	68	131	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ~スタドラーに挑戦~	2	5	-3
113	61	-	バーチャファイターCGポートレート Vol.5(ウルフ・ホークフィールド)	5	8	-3
113	170	143	ちびまる子ちゃんの対戦ばすだま	4	7	-3
113	232	82	ゴジラ-列島襲撃-	14	17	-3
113	76	160	提督の決断II	11	14	-3
113	220	153	FIFAサッカー'96	0	3	-3
113	49	95	G×G EYES-吸精公主-S	41	44	-3
113	61	147	ソニックウィングススペシャル	19	22	-3
122	154	260	実戦麻雀	1	5	-4
122	223	194	宝魔ハンタータイム Perfect Collection	9	13	-4
122	132	230	おーちゃんのお絵かきロジック	1	5	-4
122	123	184	でろんでろでろ	3	7	-4
122	181	257	西洋雑命ビタラフ	2	6	-4
122	209	150	ジョニー・バズーカ	0	4	-4
122	132	277	DEFCON5	0	4	-4
122	初	-	プレイボーイカラオケ Vol.2	0	4	-4
130	95	134	EMIT Vol.1~時の速子~	7	12	-5
130	170	45	またなツインビーキャッホー/ DELUXE PACK	22	27	-5
130	154	-	バーチャファイターCGポートレート Vol.1(サラ・ブライアント)	3	8	-5
130	127	211	"古都物語" その1	1	6	-5
130	214	238	RAYMAN	0	5	-5
130	96	208	白灼けの思い出+姫くり	0	5	-5
130	165	78	クロックワークナイト ~ペパラーチの福袋~	4	9	-5
130	165	215	おまかせ/選難集	5	10	-5
130	197	111	バーチャ フォト スタジオ	9	14	-5
130	239	161	ロックマンX3	24	29	-5
140	-	93	EMIT Vol.3~私にさよならを~	0	6	-6
140	132	122	STEAMGEAR MASH~スチームギア マッシュ~	2	8	-6
140	138	198	サイコロソ	0	6	-6
140	189	196	松方弘樹のワールドフィッシング	0	6	-6
140	50	157	水滸漢武~巻雲再起~	14	20	-6
145	-	99	EMIT Vol.2~命がけの旅~	5	12	-7
145	123	253	クワンタムゲートI ~悪夢の序章~	0	7	-7
145	90	-	バーチャファイターCGポートレート Vol.3(結城 晶)	1	8	-7
145	80	155	ザ・ハイパーゴルフ ~テビルスコース~	4	11	-7
145	165	239	クリューチャーショック	3	10	-7
145	228	186	アロン・イン・ザ・ダーク2	7	14	-7
145	197	193	GOTHA II・天空の騎士	7	7	-7
145	214	182	麻雀ハイパーリアクションR	6	13	-7
145	76	190	ブレインバトルQ	1	8	-7
145	207	251	ハイオクタン	5	12	-7
145	165	189	ゲン ウォー	5	12	-7
145	95	141	疾風魔法大作戦	6	7	-7
145	206	289	ライズ オブ ザ ロボット2	6	7	-7
145	149	-	アークアワールド 海美物語	4	11	-7
145	106	169	ロードラッシュ	1	8	-7
145	初	245	タイトーチェイスH.Q. プラス S.C.I.	3	10	-7
151	127	191	X JAPAN Virtual Shock 00 I	5	13	-8
151	178	128	暴 KING THE SPIRITS	11	19	-8
151	95	248	ばっばらばおん	8	8	-8
151	203	247	シュトラール 秘められし七つの光	0	8	-8
151	88	130	NBA JAM トーナメントエディション	0	8	-8
151	209	254	ザ・ホード	0	8	-8
151	76	138	くっすおよよS	0	8	-8
151	95	-	ルパン三世 THE MASTER FILE	10	18	-8

※表中の歴順は、ゲーム成績表での歴代順位を表しています。

※データは本誌18号の読者アンケートハガキから無作為に1000通選び、集計したものです。集計順位に応じて、1位...5ポイント 2位...4ポイント 3位...3ポイント 4位...2ポイント 5位...1ポイントです。なお、表中の色の濃くなっている部分は、今号のゲーム成績表の批評対象になっている8月2~9日に発売されたソフトです。



順位	前号	題名	ゲーム名	+	-	総合
161	145	170	首領蜂(ドンパチ)	11	19	-8
161	170	223	探(くるぶし)兄弟劇場第一巻 麻雀編	0	0	-6
161	95	159	デススロットル 隔絶都市からの脱出	0	0	-8
172	165	255	麻雀激流島	0	9	-9
172	260	279	RACE DRIVIN'	9	18	-9
172	197	133	ただいま感度開拓中/	0	9	-9
172	117	233	サイベリア	0	9	-9
172	59	54	空想科学世界ガリバーボーイ	15	24	-9
172	52	104	NFLクォーターバッククラブ'96	0	9	-9
172	138	226	エンジェルパラダイスVol.1 坂木舞子 恋の予感 in Hollywood	0	9	-9
172	197	265	ラピュラスパニック	0	9	-9
172	初	-	プレイボーイカラオケ Vol.1	0	9	-9
172	初	292	GAL JAN(ギャルジャン)	0	9	-9
182	90	266	Break Thru/	0	10	-10
182	170	252	燃える/ プロ野球'95 DOUBLE HEADER	8	18	-10
182	244	99	クオヴァティス	48	58	-10
182	138	264	ブラックファイアー	0	10	-10
182	214	263	カオスコントロール	0	10	-10
182	95	-	バーチャファイターCGポートレート Vol.8(リオン・ラファール)	0	10	-10
182	138	132	マイ・ベスト・フレンズ-9t, アンドリュウ女学園編-	11	21	-10
189	86	-	アイトン・セナ パーソナルトークMessage for the future~	5	16	-11
189	65	116	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	4	15	-11
189	138	245	永世名人	2	13	-11
189	170	293	戦略将棋	0	11	-11
189	175	210	オフワールドインターセプターエクストリーム	0	11	-11
189	145	256	必殺/パチンココレクション	1	12	-11
189	149	242	デスマスク	0	11	-11
189	181	259	ロードランナー レジンドリターンズ	0	11	-11
189	149	52	ZORK I	0	11	-11
189	65	227	HORROR TOUR	0	11	-11
189	169	207	ゲックス	3	14	-11
189	223	265	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァージョン)	0	11	-11
201	145	4	デイトナUSA	72	94	-12
201	95	32	極上パロディウスだ/ DELUXE PACK	32	44	-12
201	240	274	麻雀海物語編~麻雀狂時代セクシーアイドル編~	0	12	-12
201	149	266	球転界	0	12	-12
201	68	-	ISTO E ZICO ジーコの考えるサッカー	0	12	-12
201	初	296	デス クリムゾン	0	12	-12
207	106	270	A1将棋	0	13	-13
207	159	79	セガインターナショナル ビクトリーゴール	1	14	-13
207	181	119	野茂英雄 ワールドシリーズベースボール	0	13	-13
207	154	275	金沢将棋	0	14	-13
207	159	267	PDウルトラマリンク	0	13	-13
207	132	224	ゲームの達人?	0	13	-13
207	228	81	SEGA AGES/宿題がタントアル	6	19	-13
207	154	231	時空探偵DD ~幻のローレライ~	7	20	-13
215	189	240	麻雀悟空 天竺	0	14	-14
215	197	168	THE野球拳スペシャル 今夜は12回戦!!	7	21	-14
215	106	-	ライフスケープ 生命40億年をはるかな旅	0	14	-14
218	209	92	キング・オブ・ボクシング	0	15	-15
218	61	234	プロ麻雀 極S	0	15	-15
218	223	235	リターン・トゥ・ソーク	4	19	-15
218	175	213	野郎三國演義	3	18	-15
222	214	59	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	9	25	-16
223	232	267	爆笑//オール日本クイズ王決定戦DX	0	17	-17
223	203	263	料理の鉄人~キッチンスタジアムツアー~	0	17	-17
223	162	37	サンダーホークII	0	17	-17
226	207	148	ウイニングポストEX	8	26	-18
227	178	103	熊ボットとへべれ	0	19	-19
227	145	212	信長の野望 リターンズ	0	19	-19
229	159	195	ときめき麻雀パラダイス ~恋のてんばいピート	3	23	-20
229	106	226	フェダー・リメイク/エンブレム・オブ・ジャスティス~	13	33	-20
229	143	115	ウィザードリヴィンGII コンプリート	22	42	-20
232	202	146	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	0	21	-21
232	233	-	THE MAKING OF NIGHTTRUTH	0	21	-21
234	45	100	七つの秘蔵	17	39	-22
235	187	-	GAME-WARE Vol.2	2	25	-23
236	228	145	アメリカ横断ウルトラクイズ	0	24	-24
236	117	167	HAT TRICK HERO S	0	24	-24

順位	前号	題名	ゲーム名	+	-	総合
236	206	163	麻雀狂時代 コギャル放課後編	0	24	-24
239	106	218	ゲームの達人	0	25	-25
239	197	214	ハンクオンGP'95	3	26	-25
239	117	125	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	5	30	-25
242	232	84	RAMPO	3	29	-26
242	178	137	レボリューションX	0	26	-26
244	248	220	グランチェイサー	0	27	-27
244	271	36	クロックワークナイト ~ベバラー・チョコの大冒険・下巻~	0	27	-27
244	236	225	魔法の雀士ぼえぼえボエミ	0	27	-27
247	263	135	輝水晶伝説アスタル	6	34	-28
247	248	203	ファイブロ外伝 プレイジングトルネード	4	32	-28
247	255	140	麻雀同級生 Special	33	61	-28
250	269	229	ウイングアームズ~華麗なる撃墜王~	9	38	-29
250	252	108	テーマパーク	22	51	-29
252	260	80	MYST	22	52	-30
252	228	290	麻雀・雀・天・使エンジェルリップス	0	30	-30
254	227	-	GAME-WARE Vol.1	3	34	-31
255	195	196	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	7	39	-32
255	219	-	結婚前夜	2	34	-32
257	245	217	バトルモンスターズ	0	33	-33
257	240	98	海底大戦争	9	41	-33
257	218	269	犯行写真~縛られた少女たちの見たモノは?~	0	33	-33
260	254	201	バーチャルバレーボール	3	37	-34
260	238	164	ストリートファイターII ムービー	10	44	-34
262	269	118	ゴールデンアックス・デュエル	1	36	-35
263	189	151	ロボ・ビット	0	36	-36
263	236	158	ドラゴンボールZ 偉大なドラゴンボール伝説	52	68	-36
265	247	98	海神デッドヒート	8	45	-37
266	251	244	学校のコワイわさ 花子さんがきた!	5	43	-38
266	271	177	モータルコンバットII 完全版	0	38	-38
268	235	209	Wan Chai Connection	0	39	-39
268	278	175	タイタロス	3	42	-39
268	245	142	平成天才パカボン すずめ/パカボンズ	1	40	-39
268	279	124	水き童謡	0	39	-39
272	253	237	熱血親子	0	40	-40
272	264	222	バーチャレーシング セガサターン	0	40	-40
274	257	268	ドラえもん のび太と復活の星	3	44	-41
275	258	46	超伝説~究極~男の逆襲~	5	49	-41
276	250	33	ピクトリーゴール	14	60	-46
277	267	61	ブルーシード 奇稲田秘録伝	83	111	-46
278	281	2	バーチャファイター	56	108	-52
279	240	280	大冒険~セントエルモスの奇蹟~	1	55	-54
279	264	276	必殺!	0	54	-54
281	268	180	TAMA	0	59	-59
281	280	113	GOTHA~イスマイリア戦役~	6	67	-59
283	258	123	爆れつハンター	7	69	-62
284	256	179	天地無用/ 龍皇鬼ごくらく CD-ROM for SEGA SATURN	3	67	-64
285	292	243	ダークシード	0	65	-65
286	273	57	クロックワークナイト ~ベバラー・チョコの大冒険・上巻~	3	69	-66
286	277	136	新・忍伝	0	66	-66
288	276	144	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	1	68	-67
288	286	87	シムシティ2000	40	107	-67
292	274	165	NINKU~忍空~強気な奴等の大激突!~	0	68	-68
291	283	114	学校の怪談	4	82	-78
292	260	162	天地無用/ 魅御理(みり)温泉湯けむりの旅	9	89	-80
293	266	31	X-MEN	51	136	-87
294	285	53	バーチャル ハイドライド	3	94	-91
295	267	176	バーチャファイター リミックス	46	143	-95
296	275	178	銀狼伝説3~遙かなる闘い~	41	142	-101
297	284	261	北斗の拳	1	111	-110
298	289	265	~制敵伝説~プリティファイターX	10	128	-118
299	290	167	ドラゴンボールZ 真武闘伝	16	156	-140
300	291	117	闘神伝S	11	163	-152
301	288	139	ストリートファイター リアルバトル オン フィールド	16	190	-164
302	292	43	リロードサーガ	78	249	-171
303	294	41	真説・夢見館 扉の奥に誰かが...	11	230	-219
304	293	173	ゲイルレーサー	3	226	-223
305	295	149	結婚 ~Marriage~	14	293	-279
306	296	72	シャイニング・ウィズダム	46	370	-324

## RANKING Report

## ランキングレポート

### 『ときメモ』、『同級生』の追撃をかわし2位

前号で初登場2位と好成績だった『ときメモ』は、今号でさらに得点を伸ばし、1位まであと99ポイント。『ときメモ』は、今号3位にランクインした『同級生if』と、同じ美少女モノのゲームだけに、両ソフトの間でポイントの行き来が生じ、『ときメモ』の勢いがそがれるのではないかと予測もあったが、いざ蓋を開けてみればそんなことは全くない。むしろ、前号3位だった『野々村病院

の人々』のポイントが低下、今号は4位に下がっている。『同級生』も『野々村』も元を正せば同じエルフ作品。今まで『野々村』にポイントを入れていたエルフ作品支持者が、新作の『同級生』の方を支持したのだろう。そう考えれば、『野々村』のポイント低下も納得がいく。

もともと『ときメモ』は家庭用ゲーム機のシミュレーション、『同級生』はパソコンゲームのアドベンチャー。同じ美少女ものとはいえ、現状では、うまくユーザーのすみ分けができていうようだ。

### 『VF2』次号はついに王座転落なるか?

今のところマイナス要素のない『ときメモ』に、じわじわと差を詰められ苦しい位置にあるのが『VF2』。それに、追い討ちをかけるようにして、次号の集計対象には『ファイティングバイパーズ』が入ってくる。AM2研の作品である上、移植度も上々。かなりの高ポイントを獲得するのではないだろうか? 『VF2』支持ポイントが『ファイティングバイパーズ』に流れることも十分に考えられる。まさに次号が『VF2』の正念場といったところか。

### ありそうでなかったRPGがついに登場

従来のサターンRPGは、アクションやシミュレーション系ばかりで、いわゆる『ドラクエ』タイプがなかった。そういう意味では、13位の『アルバート』はサターンユーザーに歓迎される一本と言える。しかし現状は、『アルバート』本来のおもしろさより『サターンで普通のRPGがでた』という点が、このゲームの支持を集めている感もある。そういう意味では、今後『アルバート』の順位が大きく変動する可能性もあるのではないだろうか?

# NEWS★ Dynamite!

家でゲームもいじりけれど、せっかく暇なやうい季節なんだから、外に出てイベントに参加するのもいいかも。ニュー스타イナマイトではいろんなゲーム情報を紹介していくぞ。

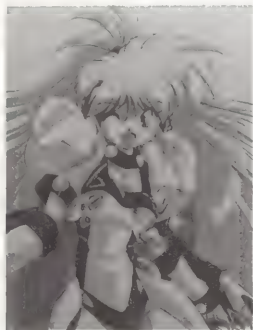
EVENT

## 「銀河お嬢様伝説ユナ」 1万人ふれあいキャンペーン

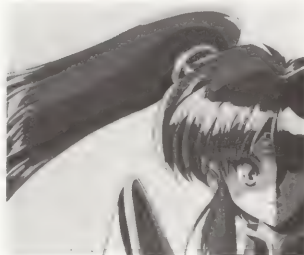
OVA(オリジナルビデオアニメ)「銀河お嬢様伝説ユナ〜深閨のフェアリー〜」の上映イベントが、大阪、名古屋、東京で開催される。当日は、「ユナ」でお馴染みの声優たちによるトークショーがあり、またイベントに参加した全員にTシャツのプレゼントがある。イベントに参加

希望の人は往復ハガキに「好きなキャラ」とそのキャラに対する「愛のメッセージ」を書いて下記のあて先まで。締め切りは大阪・名古屋10月5日、東京10月15日(消印有効)。

〒179 東京都板橋区弥生町77-3第1ビル  
(株)アニメイトフィルム「ユナイイベント係」



○サターンでの発売も決定した「ユナ」イベントでファンのつながりを持って



○新作OVAでの新キャラ「亜耶乎」。どんなストーリーが展開するのだろうか

EVENT

## 『伝説のオウガバトル』発売記念イベント 秋葉原をコスプレ娘がねり歩き!!

リバーヒルソフトから発売される『伝説のオウガバトル』の発売記念イベントが、9月20、21日の2日間(11:00~19:00)東京・秋葉原で行われるぞ。イベント当日は、秋葉原駅・電気街口に古城をイメージしたブースが設置される予定。また、

ヴァルキリー、フェアリー、デネブのコスプレギャルたちが、ラオックゲーム館、メッセサンオー、ヤマギワソフト、石丸ゲームワン、ソフマップ東京本店、東京9号、11号、13号店を巡回する。上記8店舗では発売直前ROMもプレイ可能。

みんな来てね!



○ゲームショーでも見かけたコスプレギャルが秋葉原に出現。見逃すな



○イベント当日、上記8店舗で『伝説のオウガバトル』を予約すると、発売日にタロットカード等がもらえるのだ

TOPIC

## 街角でお手軽にインターネット 「放課後倶楽部」でホームページを作ろう

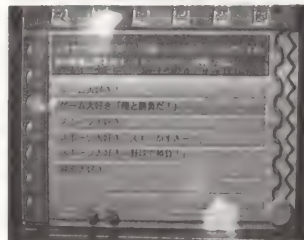
インターネット上に自分のホームページを作るアミューズメントマシンがNTT、IMME、LeeNetの共同開発で登場。自分の名前を入力後、品物を売りたい買いたいなど、発信したい情報テーマを8種類の中から選び、定型のメッセージを決定する。自分の声を5秒間収録することができ、付属カメラで顔写

真も取り込めるぞ。完成画面は最後にプリントしてくれる。また、自分のホームページに届いたメッセージを見るための「ID、パスワード」もプリントされるので、自宅や会社からメッセージを読むことも可能。1回1000円で登録されたホームページは10日間保存される。9月末からゲームセンターなどに設置予定。

〈ホームページアドレス〉  
<http://houkago.lee.or.jp/>



○面倒な手続きや、面倒な操作をしないでゲーム感覚でホームページが作れるのだ



○使い方はいろいろ。ゲームの対戦者募集だって、全世界に流れるのだ

### 10/19(土)大阪・万博ホール

・第1回/14:00会場、15:00開演  
・第2回/16:30会場、17:30開演

ゲスト/  
明貴 美加  
横山 智佐

### 10/20(日)名古屋・港湾会館

・第1回/13:00会場、14:00開演

ゲスト/  
明貴 美加  
横山 智佐

### 11/2(土)東京・杉並公会堂

・第1回/14:00会場、15:00開演  
・第2回/16:30会場、17:30開演

ゲスト/  
明貴 美加  
横山 智佐  
高橋 美紀  
冬馬 由美

TOPIC

## サンソフト公認ファンクラブ 「アクアリズム」会員募集

サンソフトが、公認ファンクラブの会員を募集中。今年3月に発足、現在会員数は500人以上。毎月発行の会報誌や、イベントの優先権などの特典がある。入会希望者は90円切手を6枚同封して右記のあて先まで。

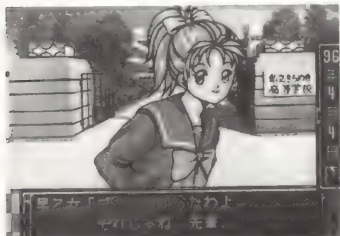
〒162 東京都新宿区揚場町1-3  
グロリアビル5F  
サン電子株式会社「アクアリズム」事務局  
問い合わせ ☎052-252-2241

GOODS

## 1997年は『ときメモ』で始まる! 全イラスト描き下ろし『ときメモ』カレンダー発売

サターン版発売から2ヵ月、ますます好評な『ときめきメモリアル』の1997年版カレンダーが発売される。大きさはA2判(594mm×297mm)タテで、表紙を含めて全部で7枚綴り。使用されるイラストは、全部このカレンダーのために描き下ろされ

たもの。しかも、特典としてキャラクタのシールが1人で20枚、全12キャラで合計240枚も付いているので、大切な用事がある日はこのシールでチェックができるのだ。発売日は10月中旬、価格は2200円(税込)。発売は全国の書店、玩具店で。



●恋愛シミュレーションの代名詞『ときメモ』。やっぱり女の子がかわいい



●もちろん季節に合った絵柄が用意されている。早く夏にならないかな

GOODS

## セガから発売された全商品がカード化 コレクター必見のセガ・トレーディングカード登場

過去セガから発売されたゲームやそのキャラクタなどがカードになるぞ。毎回、シリーズごとの完全限定品で、コレクターズアイテムとしての価値も高い。1袋10枚入り300円(税別)で9月27日より発売。



●全商品が対象なので昔からのセガファンには嬉しいカード

GOODS

## セガがデジタルカメラを発売! 2万円台の低価格「DIGIO」

セガがデジタルカメラ「DIGIO」(デジオ)を、11月に発売する予定。従来のデジタルカメラにない外付けの記録媒体(デジタルフィルム)を使用しているため、画像を消去することなく長期間保存することが可能。大きさは手のひらサイズ。

●2万9800円(税別)という低価格で登場



### 応募のきまり

プレゼント希望者は、住所、氏名、年齢、電話番号、欲しい商品の番号と名称を書いて、右のあて先まで。締め切りは10月3日必着。発表はNo.23号にて。

〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
TIMサターンFAN編集部  
「D・P」～係

## Dynamite! PRESENT

応募の決まりをよく読んで  
どンドン応募してね。

### 1 高田明美PCエンジンFAN 表紙作品集 「愛のMemorial File」

5名

提供:ディー・アンド・ディー

高田明美さんが描いていた、PCエンジンFANの表紙イラスト作品集のフォトCD(サターンではフォトCDオペレーターが必要)だ。



### 2 『ソード・アンド・ソーサリー』 テレカ

提供:マイクロキャビン

5名

人気声優の林原めぐみさんが主人公の声を務め、コミカルなキャラクタで人気を博したマイクロキャビンのRPG『ソードアンドソーサリー』のテレカ。

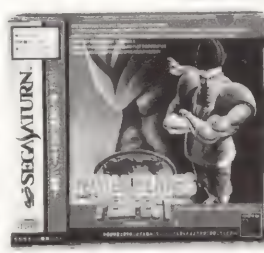


### 3 『ワールドヒーローズパーフェクト』 ソフト

提供:ADK

3名

ADKサターン参入第1弾ソフト『ワールドヒーローズパーフェクト』。アーケードな興奮だ。



### 4 『ときめきメモリアル』 うちわ

提供:コナミ

3名

「ときメモ」のうちわ。ゲームショウのとき、コナミブースで配付された物なので、もちろん非売品だぞ。



### 8月23日号「D・P」当選者発表

- ①「アルバートオデッセイ外伝」ポスター
  - 山形県/宮林 幹彦/16歳
  - 千葉県/鈴木 孝章/16歳
  - 静岡県/天城 和人/15歳
  - 岐阜県/小寺 辰弥/13歳
  - 福岡県/小柳 貴喜/20歳
- ②「同級生1-1」バッグ
  - 千葉県/肥後 清孝/28歳
  - 東京都/三橋 和弘/32歳
  - 愛知県/山田 清隆/24歳
  - 大阪府/津村 真由美/25歳
  - 愛媛県/奥川 公大/17歳
- ③「マスターオブモンスターズ」テレホンカード
  - 静岡県/白鳥 淳士/18歳
  - 愛知県/岩城 優一/28歳
  - 岐阜県/齋藤 愛/18歳
  - 大阪府/永野 由美/25歳
  - 広島県/足利 洋志/23歳
- ④「ふよサターン」
  - 長野県/木藤 俊一/16歳
  - 神奈川県/鑿田 健二/14歳
  - 岐阜県/細江 房子/36歳
  - 徳島県/吉田 清子/27歳
  - 鹿児島県/原 和美/21歳
- ⑤「ときめきメモリアル」手作りサンド」バズル
  - 神奈川県/荻原 智明/15歳
  - 大阪府/杉本 博行/27歳
  - 福岡県/花田 優一/16歳
- ⑥「ときめきメモリアル・日曜日」
  - 青森県/長内 博/17歳
  - 茨城県/栗山 裕二/15歳
  - 埼玉県/川上 拓也/14歳
- ⑦「ときめきメモリアル」バズル
  - 青森県/沼館 祥嗣/14歳
  - 岐阜県/若尾 由佳/15歳
  - 高知県/松井 勝久/23歳
- ⑧「ときめきメモリアル」館林バズル
  - 東京都/平塚 秋仁/14歳
  - 和歌山県/田市圭一郎/14歳
  - 熊本県/荒牧 克徳/22歳
- ⑨「ときめきメモリアル」蒲川バズル
  - 山形県/志藤 理江/17歳
  - 栃木県/加藤 秀昭/18歳
  - 三重県/田中 宏昌/15歳
- ⑩「ときめきメモリアル」総集バズル
  - 山形県/打田 拓也/16歳
  - 愛知県/伊藤 真也/18歳
  - 大阪府/堀本 祐介/14歳
- ⑪「だいなあいらん」
  - 青森県/渡辺恵理子/25歳
  - 茨城県/岡崎 正文/24歳
  - 京都府/北川 優一/22歳
- ⑫「だいなあいらん」日全サイズポスター
  - 福岡県/平方 真二/18歳
  - 静岡県/石垣 卓/26歳
  - 岡山県/君付 貴行/16歳

### 8月23日号アンケートハガキ当選者発表

- ①ファイティングバイパーズ
  - 岩手県/楢館 信幸/28歳
  - 愛知県/鳥居 勝華/34歳
  - 中野 光晴/20歳
  - 兵庫県/鹿田 真宏/16歳
  - 大阪府/黒木 未央/24歳
- ②ポリスノーツ
  - 埼玉県/滝 光辰/16歳
  - 東京都/下村 龍/21歳
  - 神奈川県/荒井 太一/16歳
  - 長野県/佐原 卓/14歳
  - 新潟県/石山 直美/18歳
- ③マジカルドロップ2
  - 宮城県/浜谷 哲/28歳
  - 山形県/古関 章/22歳
  - 埼玉県/星川 寿行/23歳
  - 静岡県/山本 洋平/16歳
  - 大阪府/西村 希刀/16歳
- ④ワールドヒーローズパーフェクト
  - 茨城県/中島 智良/15歳
  - 埼玉県/加知 篤史/20歳
  - 静岡県/西山 剛康/26歳
  - 愛知県/安藤 正幸/24歳
  - 大阪府/石村 宏彰/26歳
- ⑤タークセイバー
  - 群馬県/興水 聡/18歳
  - 東京都/中村 良真/21歳
  - 愛知県/郡司 茜/17歳
  - 三重県/片岡 洋二/17歳
  - 愛媛県/本村 肇/22歳
- ⑥アースウォーム・ジム2
  - 東京都/当山 大夢/8歳
  - 神奈川県/小中 憲一/21歳
  - 大阪府/小林 悟/15歳
  - 徳島県/鈴木由美子/22歳
  - 徳島県/高杉 晋吾/16歳

※読者プレゼント①「サターンFAN特製テレカ」の当選者発表は発送をもって代えさせていただきます。  
※雑誌公正競争規約の定めにより、このページの懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

『銀英伝』のファンや『銀英伝』をもっとくわしく

知りたい人の  
ためのコーナー!

ファイエル!!

## 銀河英雄伝説

壮大なスケールで描かれる「銀英伝」。その世界を描いた作者・田中芳樹とは? 「銀英伝」とは何か? 今回は今までどんな展開をしてきたのかを検証する。

### さまざまなメディアで展開 『銀河英雄伝説』のすべて

◎原作者 田中芳樹とは  
1952年10月22日(イチローと同じ日)、熊本県に生まれる。

学習院大学大学院在籍中に、SF短編「緑の草原に…」で第3回幻影城新人賞を受賞し作家デビュー。壮大なスケールのSFロマンで人気を博す。現在はファンタジー、伝奇アクション、中国歴史小説と、ジャンルを超えて活躍、幅広い読者層に支持されている。主な作品は「銀河英雄伝説」(徳間書店)「戦艦伝」(講談社)「アルスラーン戦記」(角川書店)「アップフェルラント物語」(徳間書店)



「七都市物語」(早川書房)「マヴァール年代記」(角川書店)「紅塵」(祥伝社)「隋唐演義」(編訳)(徳間書店)など。

近年、中国を舞台とした日本人にはあまり馴染みのない時代の歴史小説に力を入れている。

◎「銀河英雄伝説」とは  
1982年11月に第1巻「黎明編」が刊行されて以来、本編10巻(完結)及び外伝4巻(以下続刊)が発行され、総計1千万部以上の発行部数を記録する超ヒット作となる。

壮大なスケール、緻密な構成によって描かれる銀河系の歴史。人類が種として大なる飛躍を遂げた時代の終焉ののち、絶対的指導者を戴く専制国家「銀河帝国」が生まれた。そしてその専政から逃れた人々によって民主主義国家として確立された「自由惑星同盟」ともに大義のために戦い続ける2つの国家には、やがて激がつもっていく。そうした1つの時代に、2人の軍事的天才が現れ

た。銀河帝国には「常勝の天才」ローエングラム伯ラインハルト。自由惑星同盟には「不敗の魔術師」ヤン・ウェンリー。彼らの登場により、歴史は再び動き始めた…。

’86年からは、道原かすみ画によるコミック「銀河英雄伝説1~8、外伝黄金の翼」も連載、刊行され、版を重ねている。

’88年春にOVA「銀河英雄伝説、わが征くは星の大海」が制作、劇場公開され、ついにはOVAシリーズとしては類を見ない全110話(全4期)の大長編がスタートした。現在第3期86話までが発売中。今月から第4期87話以降が通販で発売される。

## ◎関連商品

コミック、OVA以外に、ゲームの原作としても「銀河英雄伝説」は活躍している。

ボードゲーム4種(絶版)、カードゲーム(徳間書店)、ファミコン(ケムコ)、スーパーファミコン(徳間書店インターメディア)、パソコンゲーム4種(BOTHTEC)と次々に発売。そして、今回セガサターンにおいて新たな「銀河英雄伝説」を楽しめることとなったのである。

敵からは「ベテン師」「同盟最高の智将」と、味方からは「奇跡のヤン」「魔術師ヤン」と称えられた希代の用兵家。

16歳で天涯孤独の無一文となり、歴史をたぐいで勉強したいがために士官学校に入学。やむなく軍人になったが、「エル・ファシル脱出行」以来、卓越した用兵手腕を発揮し、不敗の英雄として同盟軍史上、異例の昇進を遂げる。同盟崩壊後は「ヤン不正規部隊」と「エル・ファシル独立政府」を核として、民主主義体制確立のために勢力の拡大を図るが、志半ばにして地球教徒の凶弾にたおれる。

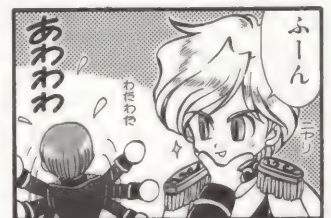
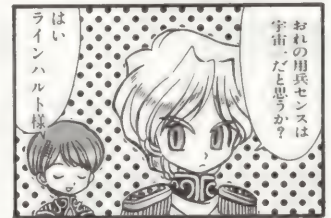
芸術的、魔術的とも言える戦術をもって、寡兵で度々大軍を破ったが、その戦術の基になったのは、歴史から学

び得た戦場の心理学や壮大な戦略構想であり、本質はむしろ戦略家であった。

栄達の最中にあっても、軍や戦争に対する懐疑はやまず、厭いながらも戦う自分自身の位置についても悩み続けた。本来の歴史家への夢もあり、常に退役を希望していた。それ故、政治家としての限界はあったが、「民主と自由」への思いは、生涯変わらなかった。実生活では、しなくてもいいなら呼吸もしたくないというほどのものぐさな性格を隠しもしない、「裏たきり青年司令官」。大の紅茶党でもある。

中肉中背。おさまりの悪い長めの黒髪、黒い瞳。軍人というよりは芽のでない若手の学者という印象で、「ハンサムといえないことはない」容貌。

## ポロっとね



### 時代を拓く 英雄たち

## 第2回

## ヤン・ウェンリー



## お便り募集!!

今月から始まったこのコーナーでは、読者のみなからのお手紙を待っているぞ。このコーナーへの要望、ゲーム「銀英伝」について言いたいことなど、内容はなんでもOKだ。

〒105 東京都港区東新橋1-1-18  
TIMサターンFAN

ファイエル!!  
銀英伝 係まで

# SCOOP SUPER TOP

スーパートップスクープ 1

本誌独占  
スクープ!!

発売日	11月29日
発売元	徳間書店
開発元	マイクロビジョン
価格(税別)	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー コンテンツ等	200・プレイデータ なし
現在の開発状況	76%(9月11日現在)

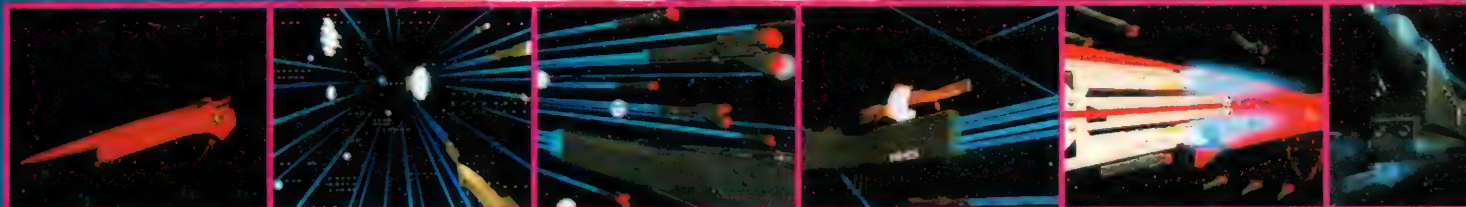
宇宙を舞台にした

『銀河英雄伝説』の魅力は、莫大な数の宇宙戦艦が激突する大艦隊戦にある。また、個性的な登場人物達による知略策謀といったぎりぎりの駆け引きがおもしろい。今回のサターン版では、この2つの要素を十分に楽しめるようにデザインされている。単なるキャラクターゲームでは終わらない。

3Dシミュレーション

## 銀河英雄伝説

ポリゴンによるオープニングムービーが到着!!

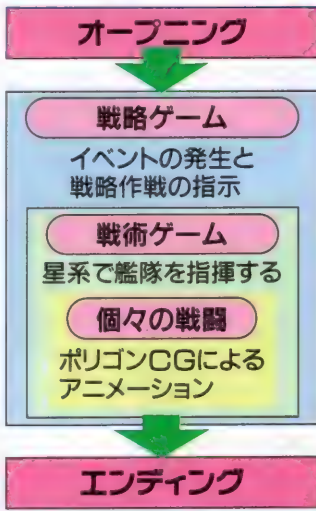


# 戦略と戦術を駆使して銀河を統一する

ゲームは、大別して2つのモードから構成される。ひとつは、艦隊を編成したり人事を決める戦略ゲーム。もうひとつは、実際の戦いが繰り広げられる戦術ゲームだ。

戦略ゲームはターン制で、帝国側と同盟側とが交互に全体コマンドを実行していく。そして、艦隊同士が同じ星系内に入ればいよいよ戦闘開始。戦術ゲームに入る。

戦術ゲームでは、艦隊を指揮してリアルタイムに進行する艦隊戦を楽しむことができる。敵艦隊を駆逐することができれば、その星系は自分のものになる。最終的に、敵の首都星系を制圧すれば勝利だ。



## 戦略ゲームによる全体行動の指示

司令官を任命して艦隊を組織できるのは、首都星系に限られる。首都星系で組織した艦隊を、前線へと送り出すのだ。前線まで到着するには日数がかかるので、その間の敵動も考えなければならない。

艦隊の数は、生産などによって増やすわけではない。基本的には司令官の能力に応じて指揮できる艦船の数が決まるのだ。あとは、お金次第で莫大な数の艦隊を組織できる。お金は、支配している星系から定期的に得られる。つまり、支配する星系が増えれば増えるほど軍備の増強が可能ということだ。こうして、経済力を考えながら軍事行動を起こすことで戦略ゲームは進行していく。

先々のことを考える



艦隊の構成などもよく考えておかないと、戦闘に入ってからでは遅い

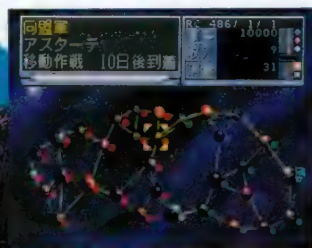
## ゲーム開始時の銀河系勢力図

ゲームの舞台となる銀河系は、33の星系から構成されている。帝国は13、同盟は18の星系を手中に収め、それに加え経済国家フェザーンの中立星系が存在する。初期の勢力状況は、原作小説の最初の

状態と同じというわけだ。

プレイヤーは帝国か同盟どちらかを選び、敵の首都星系に向けて進行する。ラインハルトとなって覇道を極めるもよし、ヤンとなって負けられない戦いを目指すのもよい。

## 状況に応じてイベントも発生



要所となる星系がいくつかある。攻略していくタイミングが重要だ

昇進や事件のイベントも起る。ムービーが挿入されることもある

## 指揮官は派閥に属している?

原作を読んだことがある人ならば、ラインハルトやヤンが置かれている状況は分かっているだろう。帝国にしろ同盟にしろ、序盤は頭の悪い上層部がラインハルト達の足を引っ張っているのだ。

ゲームでは、この状況を派閥という隠しパラメータで再現している。イベントでクォーターなども起こるので、反対派を粛清し軍をひとつにまとめなければならない。派閥を統一することによって、艦隊全体の能力が上がるのだ。



このように、派閥ごとに艦隊の能力が異なる

### パーラント

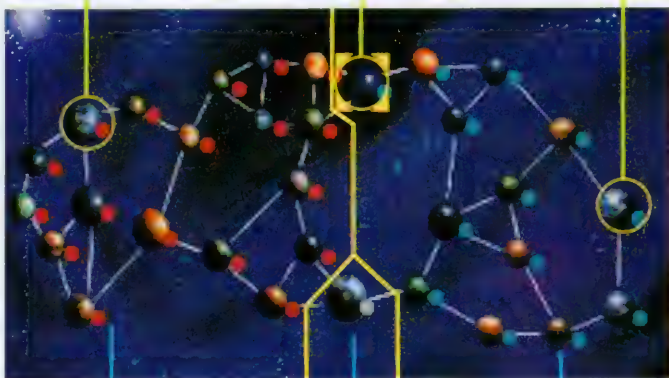
同盟の首都星系。主星はハイネセン。艦隊が健在であっても、首都星系が落とされたら敗北となる。

### イゼルローン

ゲーム開始時は帝国が保有。難攻不落の要塞が存在。有名なローゼンリッターのイベントもあるとか。

### ヴァルハラ

帝国の首都星系。主星はオーディーン。フェザーン攻略後、首都星系が移動するかどうかは不明。



### 自由惑星同盟

各惑星の自由自治を尊重する共和制国家。18の星系の集まり。その実優柔不断な政治体制が災いする。

### フェザーン

帝国の主権下にありながら、内政の自治権を保有する中立国家。政治的理由により侵攻不可能。

### 銀河帝国

同盟と対立する13星系を保有する絶対王政国家。ラインハルト派と貴族連合という2大勢力がある。

## 戦術ゲームで雌雄を決する

敵艦隊と遭遇すると、戦術ゲームに突入する。戦術ゲームは、リアルタイムに進行するので、プレイヤーは敵の動きに応じて艦隊に指示を与えなければならない。

艦隊の行動は、作戦図のような細かい画面で指示する。実際の戦闘は、ポリゴンによる3D画面で見ることができる。



司令官によって艦隊も個性的。加藤直之氏のデザインが生きている



## 敵と遭遇! 艦隊戦に入る!!



いよいよ艦隊戦の開始。リアルタイム戦闘なので、刻一刻と戦況が変化するのがおもしろい。



敵方艦にも及ぶ艦隊が大集合。好きな場所の戦闘を好きなアングルで見られる。

これが3D宇宙シミュレーションだ!!

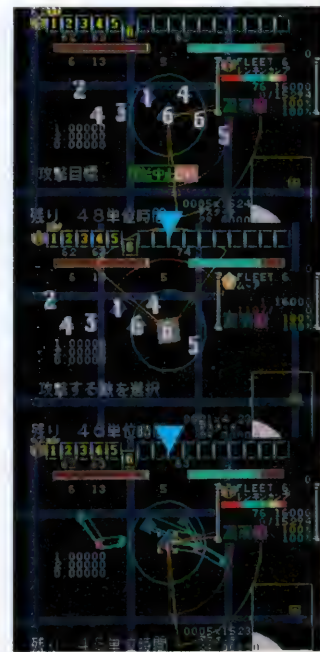
### 艦隊の移動

基本は艦隊の移動にある。敵も動いているので、敵の動きを予想し、有利な位置を確保しなければならない。敵は、司令官の性格によって個性的な動きをする。



### 攻撃の指示

攻撃はタイミングが重要だ。敵の行動に応じて、移動と攻撃のコマンドを使い分ける。また、どの艦隊を集中的に攻撃するかなど、戦術的な判断が要求される。



## 人材活用が勝敗を分ける

艦隊の能力は、司令官によって決まる。さらに、参謀を任命することによって、司令官に欠けた能力も補うことができる。

### 銀河帝国軍

ラインハルト・フォン・ローエングラム



事実上の主人公。天才的な戦略の才を持ち、銀河を統一する。

ジークフリート・キルヒアイス




ハインハルトの親友であり有能な副官。指揮官としても優秀。

ウォルフガング・ミッターマイヤー



高速艦隊による迅速な用兵は帝国一。別名・疾風ウォルフ。


オスカー・フォン・ロイエンタール



柔軟な用兵で指揮は的確。ラインハルトの信頼は厚いが...


### 自由惑星同盟

ヤン・ウェンリー




同盟側の主人公で希代の用兵家。絶望的な戦況を何度も覆す。

ダスティ・アッテンボロー



ヤンの幕僚としてよく補佐する。ゲリラ的戦術が得意。

ワルター・フォン・シェンコップ



白兵戦部隊を指揮する猛将。幕僚としても冷静な判断力有り。

フレデリカ・グリーンヒル



知将ドワイト・グリーンヒルの娘。ヤンの副官として活躍。

個性のいい組み合わせ。ぜひ艦隊を任せよう。

艦隊	91	総司令	91
参謀	89	参謀	89
参謀	87	参謀	87
参謀	85	参謀	85
参謀	83	参謀	83
参謀	81	参謀	81
参謀	79	参謀	79
参謀	77	参謀	77
参謀	75	参謀	75
参謀	73	参謀	73
参謀	71	参謀	71

# 同級生 2

どうきゅうせい



プロローグと本編、2つのアドベンチャーが楽しめるようになった『同級生2』。今回は、そのプロローグ部分に使用されるビジュアルを大量に入手!! ストーリーやシステムなど、気になる部分をチェックしていくぞ。

発売日	未定
発売元	NECインターチャネル
開発元	NECインターチャネル
価格(税別)	未定
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	未定
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	シャトルマウス
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	30%(9月11日現在)



# 入手



## ドラマチックな恋愛が楽しめるアドベンチャー

プレイヤーキャラとなる竜之介は、八十八学園に通う高校3年生。学校ではちょっとした有名人で、「いつもスケベなことしか考えてない」とか、「横を通っただけで妊娠する」とか、不名誉なウワサばかりが女のこたちの間に浸透している。しかし、そんな悪いウワサが流れているにもかかわらず竜之介のことを慕う女のこは後を絶

たない。嫌われ者のレッテルを貼られたモテる男…、それがこのゲームの主人公なのだ。

そんな竜之介の目的は、これぞと思うかわいい女のこを見つけ出し、自分の彼女にすること。冬休みという限られた期間で、何人の女のこと出会い、どんなドラマが展開されていくのか。それはプレイヤーの行動にかかっているのだ。



◎体が弱く学校にもいけない杉本桜子ちゃん(18歳)。このゲームのヒロイン鳴沢唯ちゃんと人気を二分する彼女とはどんなドラマが展開されるのか!!



◎「美少女」にも登場した田中美沙は、今作にも出演。ちょっと大人に成長した美沙との恋愛ドラマとは?

◎都会にあこがれ、憧れを抱いてきた久美子ちゃん。純真な彼女に、悪い思い出を植えつけちゃダメだぞ

SUPER TOP SCOOP

# プロローグ部分のポイントをスルドくチェック

プロローグと本編、2つのアドベンチャーが収録されている「同級生2」。プロローグは、マップ画面を移動しながら女のコの仲を深めていく本編とは違い、コマンドを選択するだけでストーリーが進む“普通のアドベンチャー”になっている。このプロローグで、主人公の設定や登場キャラクターたちの人間関係を把握できるぞ。



●本編はカーソルによって会話をするが、プロローグはすべてコマンド

## 学校ではたくさんの出会いが…

学校では、多くのキャラクターが主人公に話しかけて来てくれる。そして、そこで交わされる会話により、登場キャラクターたちがどういう性格をしているのか、また、主人公とはどういう関係なのか…。そういった情報をプロローグで把握することができるのだ。いきなり本編が始まる前作よりも、感情移入しやすくなっているぞ。



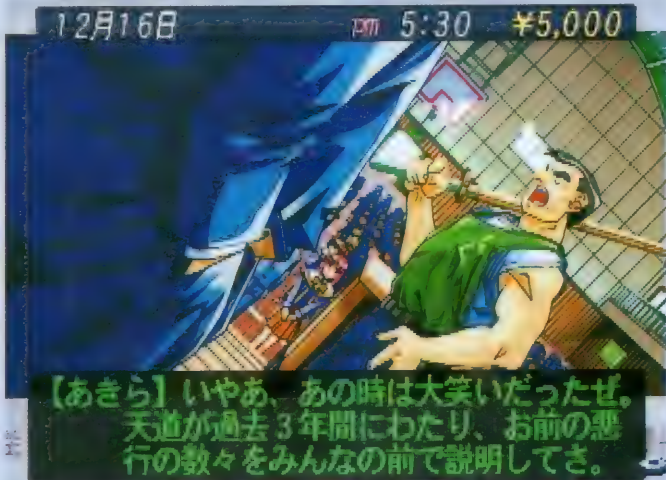
●主人公の親友、あきらどこでも柔道着を着ている「柔道着」だ。画面は通学用の柔道着

●学校内を移動すると、誰かしらと出会うことができ、そして情報を得ることができる

## 目的は1週間遅刻しないこと

このゲームの目的は、自分の彼女となるべき女のコを、冬休み中に作ること。しかし、これを実現するためには冬休みという期間を有効に活用しなければならない。しかし、プロローグではその計画に水を差す「ある課題」が出され

ていた。それは、冬休みに入る前の1週間、一回でも遅刻したら、冬休み中ずっと補習を受けなければならないこと。プロローグは、こんな感じでストーリーが展開されていく。そして、さまざまなドラマがスタートしていくのだ。



## スーパーアイドルと屋上でバツリ

プロローグでは、本編でもあまり会うことのできない1人の女のコが登場する。その名も、舞島可憐。八十八学園に通いながら芸能界で働くスーパーアイドルだ。学校にはほとんど出席していないが、

プロローグ2日目の屋上で簡単な会話を楽しむことができる。また、ちょっとした悩みみたいな話も聞くことができるので、「何とかしてやりたい」と思った人は、本編で頑張ってみようね。



●朝の朝礼で、主人公の悪事を説明する天道。生活指導員を行う教師で、主人公のことが嫌い

●主人公の担任である片桐先生。天道とは違い、主人公のことを気にかけているらしい



●ほとんどの女の子は、主人公を呼ぶ女のコは、入らない。それは、彼女が呼ぶ女のコは、入らない。

## 明される主人公の過去

プロローグで把握できることは、登場キャラクタたちの設定ばかりではない。プレイヤーキャラとなる竜之介の設定もプロローグで把握することができる。下の画面写真は、主人公が小さい頃に撮った1枚の写真。小さい時に母親を亡くした主人公が、ある家族と同居

を始めた頃のもの。ピースをしている生意気そうな子供がこのゲームの主人公、竜之介。その横でモジモジしているおさげ髪の女のコが、このゲームのヒロイン、鳴沢唯ちゃん。主人公のことを「お兄ちゃん」と呼んで慕う唯ちゃんとの関係は本編で発展する？



◎兄弟のように育った2人の関係…。唯ちゃんは、主人公のことを大好きらしいからか…

◎本当の子供のように主人公を育ててくれた美佐子さん。唯ちゃんの実の母親でもある



◎学校では竜之介くんと呼んでいるが、家に帰ると…

## ちょっとHなハプニングも♡

もともとは18歳未満禁止で発売されたパソコン版。サターン版は、過激なHシーンはカットされるものの、パンチラのようなソフトなビジュアルはOK。プロローグで

も、そんな男心を震わせるチラリズムを拝見することができる。今回は、その♡シーンとともに、そのシーンにまつわるエピソードについて紹介していこう。

### 友美の場合

主人公の隣に住む友美。今回入手した画面は、メッセージ表示により分かりづらいが、実は短めのスカートからは白いパンツガチャと…。ちなみに、これは、受験勉強に疲れた友美が主人公に話かけてくるシーン。いろいろと主人公に質問を投げかける友美。何か悩みを抱えているようだが…。

### 窓際での語らい



◎部屋も近く、いつでも会話をすることができる。か、いつもは部屋のカーテンを開けている



### こずえの場合

このゲームでは唯一の年下となるこずえちゃん。彼女とは図書館で出会うことができる。下の画面は、主人公にぶつかってきたこずえちゃんが、思わず倒れてしまうシーン。主人公のウワサ話しが知

### 図書館での衝突

らないこずえちゃんが、奮えながら主人公に会話をしてくるシーンでもある。この会話により、ウワサ話が誤解(?)だったと知ったこずえちゃんは、本編でかなり親しく接してくるようになる。



◎刺激的ポーズで、倒れ込んでいるこずえちゃん。主人公にぶつかったことにより「何かを強要」されるんじゃないかと思っている

# プロローグで登場するキャラクタ



「同級生2」の女性キャラは全部で15人（口説くことのできない女性キャラははぶく）。みんな可憐でカワイイ女の子ばかり登場する。ほとんどのキャラは、主人公のク

ラスメイトになる。男性キャラに関しては4人のメインキャラすべてが登場する。ここではプロローグに登場する13人のキャラクタについて紹介する。

主人公といっしょに暮らしている唯ちゃん。高校最後の1年を主人公と過ごしたいため、ワザワザ編入試験を受けてきたいらしい女の子。プロローグでは、主人公が遅刻しないように、毎朝早起きをして、主人公のことを起こしてくれる。学校では「竜之介クン」と呼んでいるが、家に帰ると「お兄ちゃん」になる。

鳴沢唯



●クリスマス  
の日、主人公の帰りを自宅で待つ唯

●主人公が、何年ぶりかに入る唯ちゃんの部屋でのワンシーン。ペンギンのマークの入った枕を抱えるその姿が超かわいいです〜♡



主人公の隣に住んでいる幼なじみ。小さい頃は泣き虫だったが、今ではしっかり者に成長。学校ではクラス委員長を務めている。そんなしっかり者に成長した友美だが、プロローグでは主人公に何かを伝えようとして、伝えられずにいる。

水野友美



●ベッドの上でうれしそうにほほえむ友美。彼女との恋愛はどんなストーリーになるのか



主人公が、異性を感じないほど、親しくなっている女の子。それは、ボーイッシュな外見と言葉遣いが原因だと思われる。実は一流企業の社長令嬢である。かなり厳格な家柄で育ったためか、学校では弓道部に所属し、部長を務めている。

篠原いずみ



●弓道部に所属しているいずみ。いくらフランクな関係とはいえ、胸元から見える影らみはドキドキ

ストーリーを盛り上げる個性的な男性キャラ

このシリーズに登場する男性キャラは、飛び抜けた個性を持っている人ばかり。特に、長岡芳樹というキャラはスゴイ。この芳樹、女のコのパンチラを撮りまくる写

真部の部長で、生身の女のコには興味を示さない。写真の、しかもパンチラをこよなく愛する、超次元オタク。その他の男性キャラも、独自の個性を持っているぞ。



長岡芳樹

◎主人公の周りにちょくちょく登場する芳樹。その変態ぶりは圧巻!!



川尻あきひろ

◎柔道をこよなく愛する青年。いろいろなタイプの柔道着を持っている



天迫新幹線

◎いわゆる、男のこを好きで、今まで女性に興味を持たなかったか...



主人公のライバル  
西御寺有友

◎主人公のライバルとして登場する西御寺。女のコ命のムッツリスケベダ。現在は唯ちゃんを狙っている(さりげなくこずえちゃんも狙っているが...)。西御寺財閥の御曹司でもある

舞鳥可憐

芸能活動が忙しく、ほとんど学校に出席していない可憐。しかし、実は学校が大好きで、たくさん友達を作りたいと思っている。しかし実際は気軽に話しかけてくれる友達がほとんどいないため、けっこう寂しい学校生活を送っている。気軽に話しかけてくる主人公に対し、好感をもっている。芸能生活10周年を迎えようとしている。



◎アイドルを彼女にしたい人は、追っかけから始めろ!!

南川洋子

主人公のケンカ友達となる洋子。家はバイク屋で、隠れてバイク通学をしている。見た目は美人だが、手が早くケンカつばやい。男性には興味がないらしく、いつもバイクばかりイジっているとカ。ワイルドな見た目とはうらはらに、内面は繊細で、女の子らしいロマンチストな一面も見る事ができる。恋愛が苦手なシャイガール。



◎こういうタイプの女性は、いざ、ホレさせたら、こっちのものだ

加藤みのり

女好きの主人公が話しかけたことがない唯一の女のコ。プロローグで初めて話しかけるが、そっけない態度をとられてしまう。女のコを顔で判断する男性を、超嫌っている。特徴は表情が分からないほどのグルグル眼鏡とヤジロペエのような髪型。彼女がそうしているのは、複雑で不幸な家庭環境が原因らしいのだが...



◎画面はパソコン版。サターン版のグルグル眼鏡を早く見たい

都築こずえ

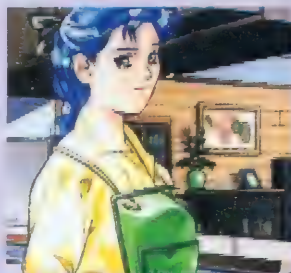
図書館で出会うこととなるこずえちゃん。このゲームでは唯一の年下の女のコだ。実は1年生の間ではけっこう人気があり、主人公のライバル、西御寺も密かに彼女のことを狙っている。テニス部に所属している。しかし落ち着きがなく、喜怒哀楽の起伏が激しい。悪い言いかたをすればナチュラルハイ。まだまだ子供なのだ。



◎キャピキャピ系のロリコン好きにはたまらない女のコでしょう

鳴沢美佐子

小さい頃に母親を亡くした主人公を実の母親のように育ててくれた人。主人公の父親の友人である。唯ちゃんが生まれたばかりの頃に夫を亡くしており、現在は未亡人。主人公の父親とは友達以上の関係という話だが、お互い結婚はしていない。とても18歳の子供を持っているなどと思えないくらいの若々しい肌をしている美人。



◎年を取っても美しさの変わらない女性ってやっぱりいるんだよね

片桐美鈴

主人公の担任となる片桐先生。八十八学園一の美人教師と呼ばれている。元気のある生徒が好きで、天道にからまれている主人公を応援している。プロローグでは、進路の決まらない主人公のことを心配するシーンも...。現国と古文が担当。しかも合気道の有段者である。文武両道とは、彼女のためであるような言葉である。



◎先生との恋は、燃えるのでは...



# DDD

(仮称)

タカラが新タイトルを発表した。その名も『DDD』(仮称)。今号は、公開された主人公のストーリーをもとにそのゲーム内容について迫ってみる。

発売日	'97年春	CD枚数	未定
発売元	タカラ	複数プレイ	未定
開発元	未発表	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	未定
対象年齢	未定	現在の開発状況	7% (9月12日現在)

## ハイクオリティに描かれたイメージシーンに注目!!

ご覧頂いているハイクオリティに描かれた写真。これは、『DDD』(仮称)の主人公になるボウイの過

去が描かれているイメージムービーだ。もちろんこれは開発器材上のものだが、かなり細密に描かれ

ているのがおわかりになるだろう。これをみたらいやが上にも期待させられる。詳細については一切公

表されていないが、唯一、ジャンルが格闘アクションということだけわかっている。



鮮血で染まりゆくシャツ

● 白いシャツの下に見える血の液体が、突然のことだった。幼い少年ボウイはその目で変わり果てた母を見てなにを感じたのだろうか...

### ストーリー 主人公ボウイを襲った 2つの惨劇

時が止まったままの少年時代。彼の心は、大切なものを失った時のままだった。奴を見つけ出すまで、時は止まったままなのだ。彼は、意味の失せた自分の名を捨て、ボウイと名乗った。

突然のことだった。石膏の彫刻のように白い母の顔。見る間に赤く染まりゆくシャツ。母の傍らには、見知らぬ少年が呆然と立ちすくんでいる。それは、現実感をひどく損なった光景だった。

薄れ行く意識の中でボウイは、確かに見た。構たわり、動かぬ母を。鮮やかな赤に染まる少年の手を。再び意識を取り戻した時、ボウイの記憶からは、母の死という現実が欠け落ちていた。

～時は流れて～  
その日から、10年以上もの年月が刻まれた。平穏に暮らすボウイに、再び悲劇が襲いかかる。

母の姿を重ねていた少女の死。甦る記憶。母の死。

耐え難い哀しみが引き金となり、影の精神が具現されていく。破壊衝動に駆られ、野獣の如く荒れ狂い、残忍で冷酷さを辺り一面に撒き散らしていた。先刻の彼からは微塵も想像できぬほどに。

この瞬間から、ボウイは、相反する2つの精神を宿すこととなる。母の死を、そして少女の死を受け止めたボウイは、妹立ちを決意した。2人の母を殺した、「奴」を見つけ出すために...

# タカラが満を持して贈る

# 「闘神伝」に続く格闘アクション

大切なものを失った瞬間…



彼の心は時を止めた

## まだ見えぬ「DDD」の世界に迫る

現在判明しているジャンルとストーリーを基に『DDD』を推測してみる。まずストーリーだが、かなり重いものになっている。格闘アクションはストーリーが軽視されやすいものだが、ボウイのストーリーはよく練り込まれている。このことから、『DDD』はストーリーにも重きを置く作りになるとみた。敵との戦闘の前後にデモが入り会話をする、といった凝った演出を期待する。

### 主人公ボウイは二重人格者



もう一人のボウイが生まれた瞬間



●母の姿を恋していた少女が殺され悲憤の界に打ちひしがれるボウイ。この2つのできごとでボウイは意図する

●11月11日発売予定  
●11月11日発売予定  
●11月11日発売予定

# 毎週

# 週刊TVゲーム総合情報誌

# ゲーム方角Wee

## 発売ソフト完全網羅

毎週発売されるからカタログ情報も究極のこだわり。  
全ハードの発売ソフトをジャンル別に完全網羅して紹介。

## 多角的レビュー&信頼データ

クロスレビューはもう古い。モニター採用の多角的  
レビューと、大規模調査による店舗売上データを掲載！

## 情報極厚！特報記事

ゲーム情報主義のTIMだから、週刊でも記事ページは  
超極厚。しかも週刊を活かした特報体制で速度ピカイチ。

## 徹底主義！攻略満載

週刊でも攻略記事は軽んじません。連続攻略から  
データ攻略、そして徹底大攻略特集。  
万全の体制で臨むから安心。



# 金曜日のお役立ち

『ファミマガ』『サターンFAN』そして

『PS Mag』。機種別専門誌の雄、

TIMからついに!

TVゲームの

総合誌が登場だ。

中身だってもちろん

超・お役立ち雑誌!

週刊発行で速報も万全。

攻略、評価記事と

内容大充実!

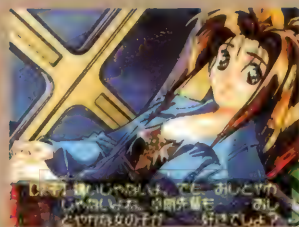
お役立ち

10月18日  
創刊

**Tim**  
TOKUMA SHOTEN  
INTERMEDIA INC.

徳間書店インターメディア

1回のプレイで同時に  
複数の女の子のコと仲良くなるためのポイントは?



どうきゅうせい

# 同級生 if



1人の女の子を一途に求めるのもいいが、たくさんの女の子のコと結ばれるのも、この『同級生 if』というゲームの醍醐味のひとつ。今回の攻略では、そんな男の夢を叶えるため、同時攻略するうえでのポイントを解説。

発売日	発売中(8月29日)	CD枚数	1枚
発売元	NECインターチャネル	複数プレイ	1人用
開発元	NECインターチャネル	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格(税別)	7800円	対応アップメモリ	48・プレイテータ
ジャンル	アドベンチャー	コンディニュー等	なし
対象年齢	13歳以上推奨	現在の開発状況	100%

### 『同級生 if』のもう1つの楽しみかた

### 同時に複数の女の子のコと仲良くなる

この『同級生 if』は、ゲーム中に登場する17人の女の子たちと夏休みの20日の間に仲良くなり、



●1回のプレイで何人の女の子と結ばれることができるのかそれも『同級生 if』の楽しみのひとつだ

●普通にプレイしていても、狙う女の子によっては複数の女の子と関係をもたなければならない場合がある。それをもう一步押し進めて、最大人数の攻略法を確立しよう



最終的に1人の女の子のコに告白することが目的となる。

その過程では、お目当ての女の子以外のコにも知り合うことができ、それぞれ仲を進展させることもできる。では、複数の女の子を狙う場合、1回のプレイで何人の女の子と結ばれることができるのか? 今回は女の子の同時攻略上の注意点などを解説する。

### 最大同時攻略人数は13人!?

『同級生 if』の楽しみかたのひとつである同時攻略。ここで言う同時攻略とは、何人の女の子と知り合うことができるか、ではなく、何人の女の子と結ばれることができるか、ということである。

実際にゲーム中では、お目当ての女の子と結ばれるため、別の女

の子との仲を進展させなければならない場合もある。そのため、複数の女の子と結ばれることは可能である。そして、最大では13人の女の子を同時に攻略できる。なぜ17人の女の子全員を攻略できないかという点、次に説明する、禁断の関係が存在するからである。



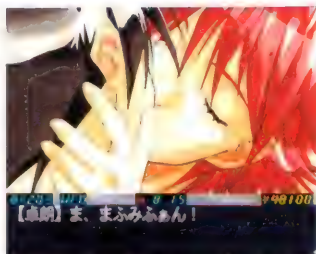
同時に  
13人のコと  
♡♡♡



●同時に攻略できる人数は、最大で13人。短い間にこれだけの女の子と関係をもてるなんて少し気が引けるが、ここは男の本能に忠実に従ってみよう

## 同時に攻略できない関係は？

以下に説明する4通りの女の子の組み合わせが、2人同時に攻略できない関係である。この組み合わせで、どちらか1人と結ばれば、もう一方とは絶対に結ばれないのである。また、この組み合わせのどちらかを攻略する場合、もう一方ともある程度は進めなければならない、という特徴もある。



●ストーリー上、絶対に無理な関係



### CASE 1

#### 桜木舞、桜木京子の2人



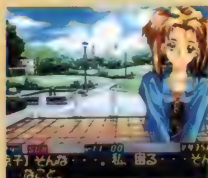
禁断の関係第1弾は、桜木舞、京子の姉妹である。さすがに姉妹だけあり、両方と結ばれることはできないのである。

特徴として、イベント数の差がある。舞はヒロインとしてゲーム

中1、2を争うほどイベントが多い。対して京子は、オリジナルキャラだからではないだろうが、イベントは舞に比べて極端に少ない。ちなみに、京子に1回も会わなくても舞を攻略することはできる。

#### ターニングポイント

24日に両方とアートの約束をした場合、どちらに行くかで結ばれる方が決まってくる。



### CASE 2

#### 斎藤真子、斎藤亜子の2人



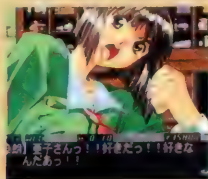
姉妹と言えばもう一組、この斎藤真子、亜子の姉妹も忘れてはならない。当然、同時攻略はできないようになっている。

この2人の特徴は、出現ポイントがあまり広くないことが挙げら

れる。真子は学園の保健室、亜子は薬局に通いつめていけば、自然にストーリーは進展していく。しかし、真子を狙う場合、同時に成瀬カおりも攻略しなければならないことを頭に入れておこう。

#### ターニングポイント

同時に進めた場合、先にチャンスが訪れるのは真子。亜子を狙うなら真子にウソをつくな。



### CASE 3

#### 仁科くるみ、正樹夏子の2人



仁科くるみと正樹夏子の2人は、ゲーム中では接点がないように思える。この2人をつなぐのが、主人公の親友で、くるみの彼氏である一哉だ。この一哉の心変わりにより夏子、そしてくるみとも結ばれ

るチャンスが出てくる。

攻略上での注意点は、夏子と知り合うチャンスだ。10日の一哉との約束を守らなければ、夏子と知り合えない。くるみを狙う場合、わざと約束を守らないのもいい。

#### ターニングポイント



まずはくるみが主人公の下へやってくる。くるみを家に帰せば夏子とのチャンスが残る。



### CASE 4

#### 田中美沙、鈴木美穂の2人



田中美沙、鈴木美穂の2人は親友同士である。お互いに主人公を意識しあっているため、2人と同時に結ばれることはできない。

この2人はイベントが多い。そのため、頻繁に会っておかなけれ

ばならない。しかし、美穂は映画館のイベント以降、会うチャンスが極端に少なくなる。逆に美沙は今までどおり現れる。美穂を狙う場合、美沙に気をとられて美穂の存在を忘れないようにしよう。

#### ターニングポイント



美沙がケガをして保健室に運ばれるイベント。そこでの会話が、どちらかを選ぶポイントだ。



### イベントが重なる場合

ここに挙げた4通りの組み合わせ以外で、同時攻略できない組み合わせはない。しかし、非常に条件が厳しい組み合わせはある。真純とみどりである。この2人は最重要イベントが20日に、しかも同じくらいの時間に起こるのである。そのため、この2人のスケジュール管理には特に注意したい。



●スケジュール管理がズサンな場合、起きる可能性は高くなる

## スケジュール管理を完璧に 重要イベントの重なる日をチェック

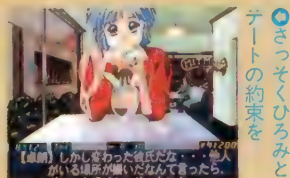
### 8月10日

初日である10日は、とにかく町を歩き回り、たくさんの女の子と出会っておく。先負町だけではな

く、矢吹町にも足を延ばそう。重要なのは一哉との約束。この約束を守らなければ、夏子と結ばれるチャンスはなくなる。夏子を狙っている場合は要チェックだ。

### 8月12日

12日は先負町を重点的に回る。この日は今まで出会った女の子が中心となるが、喫茶店の前で一哉と一緒にくみと初めて出会う。また、昼頃に藤田製作所に行けば、ひろみを喫茶店に誘うことができる。そこでアートの約束もできるので忘れないように。かおりを狙う場合、この日か前日の夜にキャッツアイに入り、貴重な経験を済ませておこう。



●さっそくひろみとアートの約束を



●まだ見せ程度のイベントが多い

### 8月13日

この日は朝一番に自宅の窓を開けること。庭掃除をする麗子を見ることが出来る。これを忘れると麗子と結ばれるチャンスがなくな

るぞ。また薬局へ行くと、真子と亜子がそろって登場する。ここで亜子を誘えば、その後公園でキスするイベントが起きる。さらに京子からアートに誘われる。昼頃から藤田製作所をチェックしよう。



●この日は朝一番に自宅の窓を開けること



●性キャラにも合わせておく必要がある

### 8月15日

朝はまず麗子の自宅前で麗子とお話する。その後は町中を回って女の子と会っておく。そして先負学園内に、3-Aの教室で編み物をするみどりを発見できるぞ。その後喫茶店のさとみに会いに行けば、ストーリー上初めて彼女の名前を知ることができる。この一連のみどりのイベントは重要な

で忘れないように。そして矢吹町まで足を延ばし、いろいろ回ってみよう。特に矢吹公園には行っておくこと。男と言いつ争っている真純を見ることが出来る。数少ない真純のイベントだけにチャンスは確実に。



●私服の真純と会うことができる

●数少ない子との会話は絶対に忘れないように

同時攻略を目指す場合、まずは町中を歩き回り、たくさんの女の子と知り合えるようにしよう。そして、91ページの同時攻略できない組み合わせを頭に入れ、その中

### 8月17日

まずはひろみとのアートだが、先に麗子と先負駅でイベントが起こりそうになる。ここは、ひろみとのアートを優先し、麗子を置いて逃げる。そしてアートが済んで



●初めにひろみとアートを優先し、麗子を置いて逃げる

からどの女の子を狙うのが、しっかり決めてから行動するように。ここでは、同時攻略をするうえで重要となる日をピックアップして、注意する点を解説する。

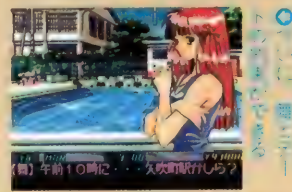
先負駅に戻れば、再び麗子と会えるぞ。そこで荷物を運んであげれば、麗子の家で結ばれるイベントまで進む。次に川の土手で男のことで悩むさとみに会う。最後にキャッツアイに入り、そこでかおりが働いていることを知っておく。



●かおりはここでしか会えない

### 8月18日

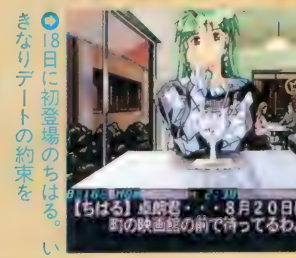
この日は舞、そして、この日初登場のちはるの2人とアートの約束ができる。舞はプール、ちはるは先負駅前でナンパしてからだ。他にも、体育用具室で近くさとみ、川の土手でケガをする美沙など、重要イベントが目白押しだ。



●この日は舞とアートの約束を



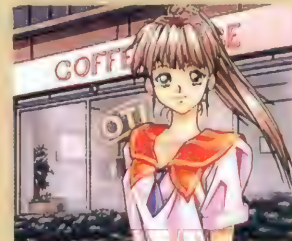
●この日は重要イベントが目白押し



●8日に初登場のちはる。いさなりデートの約束を

### 8月19日

ゲーム開始から1週間以上が過ぎれば、すべての女の子と出会ったことになるはずだ。うまく進めていけば、この日あたりからスケジュールが立て込んでくるはず。うまく調整しながら進めていこう。この日は順調にイベントをこな



●このあたりになると、女の子の微妙な心の変化なども見られる

していれば、ひろみ、さとみと結ばれるイベントが起こる。ひろみとは昼頃に自宅前で会える。さとみのイベントは夜に起こる。自宅に帰ったら、電話をクリックしないと起きないので注意しよう。



●この日はさとみと結ばれる



●さとみと結ばれる



ふふふ、私は麗子、「真行司」です。あなたのお名前は何ですか？

8月20日

うまく進めていけば、3人の女の子と結ばれているハズ。その3人にもたまには会っておこう。

この日はちはるとのデートがある。忘れずに映画館に行こう。また、映画が終わると食事に誘われ



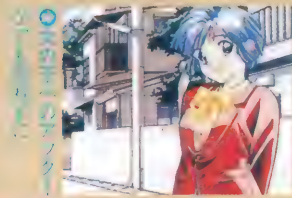
この日朝比奈のイベントのひびくまでお楽しみください。



この日ついでに朝比奈のイベントもお楽しみください。

る。このときに誘いを断ると、その後のちはるとの進展はなくなる。さらに、映画館の隣にあるカフェバーにも入れなくなるぞ。

そして、夜にはみどり、真純のイベントが起こる。1時間ほどズレて、同じ矢吹町駅前で起こるので、この2人を狙う場合は特に時間に注意しておくこと。さらに、この日にかおりと結ばれるイベントが重なる場合もあるのだ！



これは多かあまに誘われ、お楽しみください。



この日の最大のイベントは、朝の自宅前で健二との問答。「舞をあきらめろ」と言ってくるが、舞

8月23日

この日の前日は必ず自宅に戻り、寝ておくこと。目が覚め、アソコが痛くなっていれば成功だ。痛くなる条件は、20日か21日にかおりと結ばれていることだ。痛くならない場合、真子、やよいと結ばれる可能性はなくなる。

この日は、アソコが痛くなって



この日真子のイベントは夜に起こる。舞の場合、夜の9時頃に自宅前で会い、そのまま結ばれるイベントへ。京子の場合も自宅前で待っていれば、舞が京子の居場所を教えてくれる。そして遊園地に行けばOK。舞、京子ともに会話の選択肢には注意しておくこと。

真子に相談すること、病院に行ってやよいの名前を知ること以外、特に重要なイベントはない。しかし、会える女の子は特に多い日なので手を抜かないように。すでに結ばれた女の子のアフターケアに走り回ろう。地道な努力が最後には実を結ぶのだ。



ストーリーを進めて初めて、やよいの名を知ることができる。

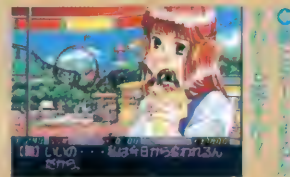
この日関係をもっていない女の子は絶対に死なない。



8月24日

24日はゲーム中最大のイベントであるヒロイン舞とのデートがある。しかし、舞とは遊園地、京子とは矢吹町公園でのデートが、1時間のズレで予定されているハズだ。どちらのデートに行くかで結ばれる相手が決まるので、慎重に相手を選択しよう。

また、この日は矢吹町公園で夏子とアートの約束、病院でやよいとのイベントが起こる。



この日朝比奈のイベントのひびくまでお楽しみください。



8月28日

このあたりまで進めていくと、重要なイベントはほとんど起こらない。残っているのは舞か京子のイベントくらいハズだ。あとはストーリーを進めるくらいだ。

この日の最大のイベントは、朝の自宅前で健二との問答。「舞をあきらめろ」と言ってくるが、舞



この日朝比奈のイベントのひびくまでお楽しみください。



を狙っている場合、絶対にNOを選択すること。京子を狙っている場合は関係ないが…。



この日朝比奈のイベントのひびくまでお楽しみください。

8月29日

この日に起こる舞が京子のイベントで、大きなイベントは終了する。あとは女の子へのアフターケアを残すのみとなる。

舞、京子のイベントは夜に起こる。舞の場合、夜の9時頃に自宅前で会い、そのまま結ばれるイベントへ。京子の場合も自宅前で待っていれば、舞が京子の居場所を教えてくれる。そして遊園地に行けばOK。舞、京子ともに会話の選択肢には注意しておくこと。



# CONTINUE ZOKU HOU!! REPORT!!

## ついに発売! 全5ステージを大攻略

# MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY ① 戦慄のブルー

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

ようやく発売となった「外伝」。今号は、5つあるすべてのステージを、敵のデータと得点システムを中心に攻略していく。

## 機動戦士 ガンダム外伝 I

発売日	9月20日	CD枚数	1枚
発売元	バンダイ	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	4800円	バックアップメモリー	5・プレイデータ、ハイスコア
ジャンル	3Dシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## 能率よく戦いを進めるために システム部分を解析

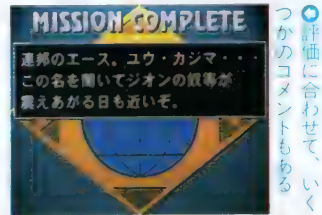
今号は、評価Aを取るための得点法を中心に攻略だ。なお、得点がいちばん入ることから難易度は

ハードでプレイを。難しくはなるが、第2話からはハードでないとAを取るのが難しくなっているぞ。

### 戦術得点、被弾率と総合戦績の関係

ステージクリア後に見ることのできる評価。同画面と一緒にでてくる総合戦績により変化することの評価は、最高Aから最低Eまで全部で5つある。総合戦績は、そのステージ中に得た得点(戦術得点)とダメージ(被弾率)の2つで形成さ

れている。下にその計算方法を載せているので、この後のステージ攻略に載せてあるAランク取得必須条件と併せて、参考にしてほしい。この公式から逆算して出した戦術得点が、そのステージで取らなくてはいけない得点となる。



$$\text{総合戦績} = \text{戦術得点} + (100 - \text{被弾率}) \times \begin{cases} \text{難易度} \\ \text{0 (イージー)} \\ \text{100 (ノーマル)} \\ \text{200 (ハード)} \end{cases} + \begin{cases} \text{※1} \\ \text{クリア} \\ \text{ボーナス} \\ \text{10000点} \end{cases}$$

### 階級変化

少尉であるユウの階級は、第5話までの評価いかんで、クリア後に中尉へと昇級する。実質1巻では無関係だが、データは何らかの形で2、3巻に反映される。



### 戦闘における基本戦術

ジムが装備している武器は下の4つ。これらを戦いの状況や場面により使い分けが必要となる。また、どの武器で敵を攻撃し

たかで、得点も若干違ってくる。基本的な性能、用途を把握すれば、敵との戦闘を優位に進めることができるぞ。

<p><b>ライフル</b></p> <p>遠方まで攻撃することが可能。ただ、結構避けられやすい。(威力40)</p>	<p><b>ビームサーベル</b></p> <p>この武器を基本にして攻撃を。威力が高いが攻撃範囲が狭い。(威力80)</p>
<p><b>マシンガン</b></p> <p>はつきりいって役に立たない。威力もなく攻撃範囲も狭い。(威力1)</p>	<p><b>ハンドグレナード</b></p> <p>広範囲に攻撃判定がある。多くの戦車を一度に倒すときに有効。(威力20)</p>

### やられないための戦い方

敵と戦う場合、基本的に使う武器はサーベル、補助としてライフルを使う。攻撃をして転ばした後は、動かずにじっとしている。敵モビルスーツが移動を開始した瞬間に(攻撃を受け転んだ瞬間から起き上がった後まで無敵時間があるため)、間髪を入れず攻撃。これが基本的なパターンになる。



※数値およびデータはサターンFAN編集部が独自に調査したものです。  
※1このデータは自機が倒された場合を除きます。

# ステージ別徹底攻略! 第1話、第2話

敵基地に潜り込み、戦闘データを集めるのが第1話の目的。得点の対象になるものは、ザクや砲台、数種類ある建物となっている。全ステージにいえることだが、建物は自機以外でも、敵が味方のどちらかが壊せば得点は入るぞ。

## 表の見方

表中、⑤はライフルを、④はサーベルを表します。耐久力の数値は、その武器だけで倒せる回数です。イージー、ノーマル、ハードは難易度を表します。

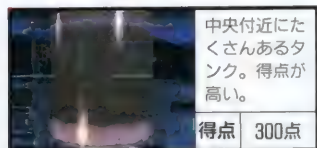


基地の壁にある砲台。攻撃時は視点を上にしなければ当たらない。

基地内にある小型の砲台。視点を下にしなければ攻撃は当たらない。

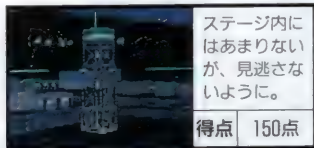
威力は低いものの、弾を連射して攻撃してくる。攻撃時の視点は下で。

得点	バルカン	220点	得点	バルカン	210点	得点	バルカン	102点
	ライフル	240点		ライフル	240点		ライフル	140点



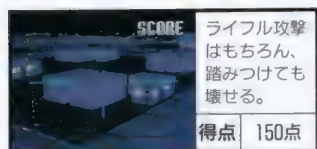
中央付近にたくさんあるタンク。得点が高い。

得点 300点



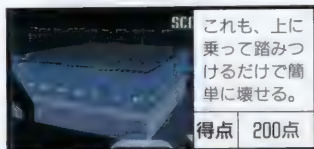
ステージ内にはあまりないが、見逃さないように。

得点 150点



ライフル攻撃はもちろん、踏みつけても壊せる。

得点 150点



これも、上に乗って踏みつけるだけで簡単に壊せる。

得点 200点

ザク	耐久力		HP
	⑤	④	
イージー	5・6	3・3	200・220
ノーマル	6・8	4・5	240・320
ハード	9・11	5・6	340・420

外見では判別できないが耐久力とHPが違う2タイプ存在する。数値は、タイプ別のデータを左右に並べたもの。

## 敵モビルスーツを攻撃したときの得点

敵を攻撃すれば得られる得点。同じ敵でも使う武器によって得られる得点が変わってくる。わずかな差に見えるが、最終的には大きく変わってくる。このことから、サーベル攻撃をお勧めする。

バルカン	1点
ライフル	40点
ビームサーベル	79点



攻撃を当てたときだけでなく、倒したときにも武器に応じた得点が

## 戦車、建物などあらゆるものを壊す

第1話は、ポイントを押さえれば割と簡単にAを取れる。大事なものは、どんなに時間がかかってもいいので、ステージにある壊せるもの(建物など)をすべて壊すことと、つねにマップ画面で敵数を把握すること。ザクを全機倒したらクリアになってしまうぞ。最後

に、評価Aを狙うなら難易度をイージーでやらないこと。クリア後に入る得点が違ってくるぞ。

味方機はジャマなどいいないと壊った方がいい



Aランク取得必須条件  
総合戦績70000点以上



味方機はジャマなどいいないと壊った方がいい



ちょっとわかりにくいですが歩兵の姿が、ちなみに、攻撃しても無駄

## 突如の襲撃 第2話「戦慄のブルー」

ユウたちの前に突然現れたなぞのモビルスーツ。その姿はジムにそっくりだが性能は段違い。とて

つもなく速いスピードでユウたちに接近、襲ってくる。第2話ではこの敵と戦うことが目的になる。

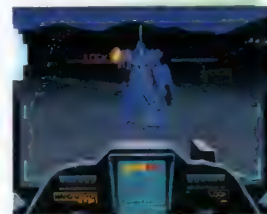
RX-78BD	耐久力		HP
	⑤	④	
イージー	33	17	1300
ノーマル	33	17	1300
ハード	38	19	1500

他のモビルスーツとは比べものにならないほどの性能を持つ。とくに動きがとても速い。

## 限られたチャンス逃すことなく攻撃

第1巻で評価Aを取るのがいちばん難しい難関。ここのクリア条件は2つある。敵を倒すことと、一定時間過ぎることがそれだが、Aを取るためには、敵を倒してクリアすることが絶対条件(倒した得点が多いため)となる。また、味方機の生存も重要項目。味方機が生存していれば得点が加算されるのだ。敵にダメージを与える方法だが、スピードが速いため無駄に攻撃し

てもまず当たらない。基本は常に敵を追いかけ、画面に表示させておくこと。そして立ち止まって攻撃しているときに、弾をくらってもいいのでサーベル攻撃をする。こちらへ突進してきたときは、引き付けてライフルで攻撃。



限られたチャンス逃すことなく攻撃

Aランク取得必須条件  
総合戦績40000点以上

# ステージ別徹底攻略! 第3話、第4話


続いての戦いは、連邦軍の攻撃により頓挫しているギャロップを破壊することが目的の第3章。舞台は月夜の基地から一転、真っ昼間の砂漠地帯になる。ここで出て

くる敵は、砂漠仕様に改造されたザク。戦車も数多く出現する。問題のギャロップには、大型砲台が装備されており、激しい攻撃をこちらに仕掛けてくるぞ。

## ついにドムが! 第4話「ジオンの猛攻」

連邦軍の基地に、ジオン軍が奇襲をかけてくる第4話。ただ敵を倒せばよかった前のステージとは違い、ここでは中央にあるエネル

ギープラントを守りながらの戦いになる。このプラントを全部破壊されたら、無条件でゲームオーバーになってしまうぞ。

ザク サイロタイプ		耐久力		HP
		⑤	④	
	イージー	5・8	3・5	220・320
	ノーマル	8・9	5・6	320・420
	ハード	9・13	6・7	420・520

違いを見分けることはできないがザクには2つのタイプがある。新たな攻撃として、ハンドグレナードを使ってくる。

ザク		耐久力		HP
		⑤	④	
	イージー	5・5	3・3	200・200
	ノーマル	10・9	6・5	400・350
	ハード	13・10	7・6	500・400

第1話のタイプと同じだが、性能が上がっている。攻撃を受けた後に、素早く動き回るのが特徴。装甲も固くなっている。

### 敵をうまく生かしてギャロップを攻撃

ギャロップの破壊ポイントは下の写真の6つ。いちばん注意してもらいたいのは中央の砲台。装甲が硬い上に攻撃力が非常に高い。まとも正面から攻撃をしていると、まず、撃ち勝つことは無理。

だが、砲台の攻撃は当たらないが、こちらの攻撃は当たる安全地帯が存在する。下に載せている写真の場所がそこになる。その前にやっておいてほしいことは、敵をザク1機だけにすること。さもなくば後ろから攻撃されてしまう。次に砲台とその台座以外の4つを破壊しておくこと。また、難易度はハードじゃないとAは難しいぞ。

Aランク取得必須条件  
総合戦績60000点以上

### 破壊する6つのポイント



① 砲台が壊れているところが破壊ポイント。砲台以外は5発程度で戦車に壊すことができるが、砲台は20発程度ライフルを撃たなければいけない



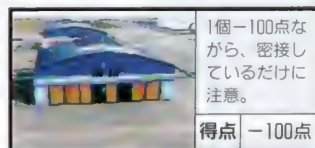
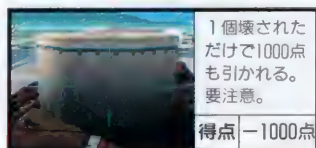
① これが生命のポイントを壊した状態。煙が立っているのわかる。動きながら攻撃することが重要



① 左翼の下、ここが安全ポイントになる。こちらの攻撃が当たっているかどうかはスコアを見て、微調整を

ドム		耐久力		HP
		⑤	④	
	イージー	8	5	300
	ノーマル	10	6	400
	ハード	13	7	500

スピードはとてつもないものを持っているが、その他の性能はザクに毛が生えた程度。



### 出現場所を見切る

このポイントは、いかに基地の外で戦うか、だ。基地内にある建物が壊れると、得点が減ってしまうからだ。もちろん、敵に壊されても一緒。建物が壊れないように、できるだけ外で戦うようにする。右に出現ポイントを記しているの、よく頭に入れてほしい。まず、右下の敵から叩く。回り込むように左の敵へ。最後に上。注意してほしいのが、第2、3波。同時に3機襲ってくるため、まず手が回らない。1機ずつ確実に倒すことがいちばんの近道になる。ドムの対処法は、動きを止め攻撃をしているときにサーベル攻撃だ。

Aランク取得必須条件  
総合戦績60000点以上



① 第3波目、轟入中の敵が下玉になる。他は全部ザク。一定の時間で次々に出てくるので素早い行動で対応を






# ステージ別徹底攻略！ 最終ステージ第5話

ついに最終決戦となる第5話。先ほどの襲撃をしのぎ、ほっとしているのも束の間。敵の第4波が襲ってくる。敵の数は6機と少ないが、水陸両用のハイ・ゴッグは

強敵。しかも、その3機を倒したあとには、ジオン軍のエース率いるドムの小隊がやってくる。ここでは、第4章に続いてエネルギーラントを守りながらの戦いになる。


ハイ・ゴッグ



	耐久力		HP
	⑤	④	
イージー	8	4	300
ノーマル	10	6	400
ハード	15	8	600

長い腕が特徴。その腕から攻撃をしてくる。頭からの突っ込み、素早い動きが特徴。

ドム



	耐久力		HP
	⑤	④	
イージー	7・8	4・4	250・300
ノーマル	10・13	6・7	400・500
ハード	14・19	7・9	550・650

これまた見分けはつかないが1機だけ性能が高い隊長機がある。威力が高いタックルを多用してくる。攻撃力が高い。

## ダメージを最小限にしてハイ・ゴッグを倒す

ハイ・ゴッグの動きは、少しクセがあるが、パターンを覚えると簡単に倒すことができる。攻撃を受けた後は必ず突進か、その場に棒立ちになる。突進してきた場合は引き付けてライフルを。棒立ちの場合はすかさずサーベル攻撃を加える。着実に1機ずつ倒すそう。

目標は1つもダメージゲージが赤くならないこと。注意点は、前ステージ同様できるだけ基地外で戦いたい。戦う場所はドムが出現する、基地の下の部分がいい。建物が少なく、割と広いので戦いやすい。



この後の行動を見てから避けて対処を



引き付けてライフルで攻撃。間に合わないときは迷わずジャンプを



ハイ・ゴッグの攻撃は、真真正正に立ってても当たりにくいパターンを見切れれば突進



すぐさま反応してサーベル攻撃をそしてもた、ちょっと離れて様子見

## ドム攻略法 1機に攻撃を集中させ数を減らす

ドムは動きが速いため、なかなか攻撃が当たらない。ただ、タックル、バズーカ、ジャンプの行動をとっているときは攻撃が当たるので、逃すことがないように。1機に攻撃を集中させ、少しでも速く数を減らすことがポイントだ。

Aランク取得必須条件  
総合戦績60000点以上



このくらい倒せば、ついに前移動をしているので、少しも動かし、正面に向かえば倒す



このくらいまで引き付け



ライフルで撃つときは、少しも動かし、正面に向かえば倒す



動きを止めてバズーカで攻撃をしてきた場合はダメージ覚悟で…



タックルしてサーベル攻撃を食らう角度がすれないようにすればOK



ジャンプをして移動してくる場合は、着地地点後方にかまえて



着地と同時にサーベル攻撃を食らう角度がすれないようにすればOK

## クリア後の特典！ ステージセレクト

ちょっとお得な情報を1つ。難易度はどれでもいいから、とりあえず全ステージクリアする。すると、次からステージセレクトが可能になる。ここでは、クリアしたときの評価と点数も記録されるので、とりあえずイージーで一度クリアしてから得点稼ぎをしてみても？



# CONTINUE ZOKU TOU!! REPORT!!

サターン版のオリジナル要素を大紹介!!



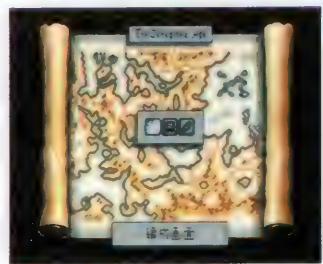
# 伝説のオウガバトル

開発も順調に進んで、ますます期待も高まる 伝説のオウガバトル。今回は、初めて入手することができたロムをもとに、スーパーファミコン版との違いをチェックする。加えて、基本的なシステム面や戦闘部分などを再確認していくぞ。

発売日	11月1日	C/D枚数	1枚
発売元	リバーヒルソフト	複数プレイ	1人用
開発元	リバーヒルソフト	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	220・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%(9月10日現在)

## 話題のシミュレーションRPG 期待を上まわる移植度

期待のシミュレーションRPG「伝説のオウガバトル」。やはり気になるのはその移植ぐあいだが、サンプルロムを見る限りでは、スーパーファミコン版を忠実に再現している。もちろん、スーパーファミコン版にはない、サターン版だけのオリジナル要素もある。コマンド面などにも、行き届いた細かな配慮がなされているぞ。



●ゼテキネア湖のマップ。壮大な物語が今始まろうとしている

## 戦闘シーンもより美しく再現

このゲームの大きな楽しみのひとつである戦闘シーン。キャラクタごとに用意された、数々の攻撃も見事に再現されている。しかも、タロットカードを使った魔法攻撃などは、スーパーファミコン版を上回るといえるほどの出来栄えだ。

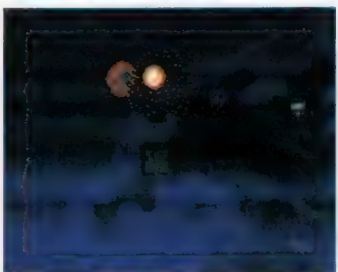
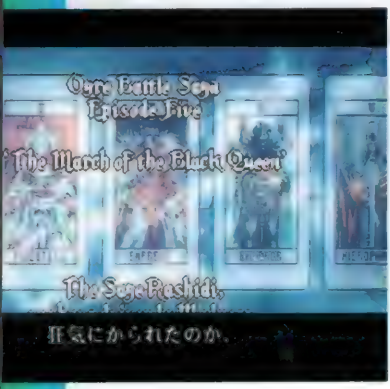


●オビニオンリーターの攻撃ターゲットクエスト。全体攻撃をしかけられる

## 華麗な 戦闘画面!!



●タロットカード、シャステイスによる魔法攻撃。猛吹雪による全体攻撃だ。戦闘のクラフィックもより美しくなっているのだ。



●ステージをクリアした後のごほうびのような花火もしっかり再現  
●ストーリーが説明される。スーパーファミコン版よりも凝った字体だ

## スーパーファミコン版との 気になる違いをチェック!

サターン版では、オリジナルの世界観を壊さないままに、いくつかの改良点が付け加えられている。それらはいずれも、スーパーファミコン版をプレイしたユーザーの声を考慮に入れたうえで、サターンのハードの性能を十分に生かして改良されたものだ。同時期に発売される他機種版にないものも満載されているのだ。



①それぞれのステージの初めに説明がつくのもサターン版ならではの

## きめ細かくなったグラフィック

グラフィックは、スーパーファミコン版に比べて格段にきめ細かくなっている。おもな変更点としては、会話シーンや、アイコンに表示されているキャラクタのグラフィックに色がついたこと、システム関係のアイコンが大きくなったことなどが挙げられる。



①サターン版には色がついている  
②キャラクタの会話のシーンも美しいグラフィックになった

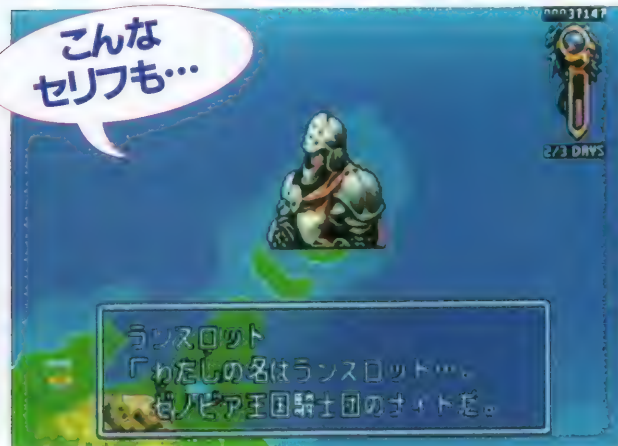


③左下のキャラクタのイラストがサターン版になって加えられた

## メインキャラクタがしゃべる

何といっても、スーパーファミコン版との一番大きな違いは、会話シーンが音声化されたことだ。サターン版では有名な声優が多数

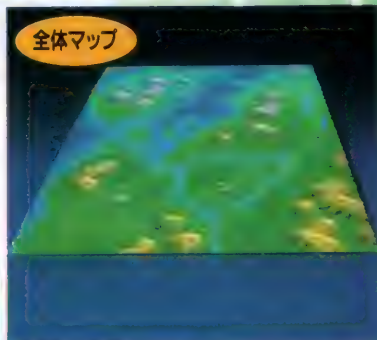
起用されて、メインキャラクタのセリフはすべて音声化されているのだ。これも、他機種版にはない特徴のひとつだ。



④メインキャラクタのセリフはすべて音声化されている。敵々の名も登場曲にも声がつくぞ

## フィールドマップは全部で3種類

スーパーファミコン版では、フィールドすべてを一望できる全体マップと、見下ろし型のふかんマップを使うことができた。サターン版にはそれに加えて、フィールドを真上から見るトップビューも用意されている。建物との距離感を測るときなどに最適だ。



①ひとつのステージすべてを一望できる全体マップ。これも見れば、全体の様子が一目で分かる



②見下ろすタイプのふかんマップ。スーパーファミコン版では、これが標準タイプだった

③サターン版になって新しく加えられたトップビュー。直線の距離感がつかみやすくなった



## ステージ途中でもセーブ可能

いったんゲームを始めるとステージをクリアするまで中止することができなかったスーパーファミコン版とは違い、サターン版には、ステージの途中でも自由に中断してセーブできる機能がある。ただし、そのデータは1回ロードすると消去されるようになっている。



④サターンのように、いつでも中断してセーブできるのがうれしい

## サターン版にもある? 隠しマップなど

スーパーファミコン版では、ある条件をクリアすることで隠しマップを楽しむことができた。サターン版では、それらスーパーファミコン版にあった隠しマ

ップの移植はもとより、サブシナリオとして、サターン版だけの隠しマップも付け加えられることが決定している。詳細は不明だが、続報の待たれるところだ。



⑤スーパーファミコン版の隠しマップと比べると、かなり豪華な設定



## タロットカードからカオスフレーム までシステム面を再確認

「伝説のオウガバトル」を楽しむためには、このゲーム独特のシステムを、ある程度理解しておく必要がある。ここでは、タロットカード、カオスフレーム、クラスチェンジなど、「オウガバトル」をプレイするうえで、欠かすことができないシステムをいくつか紹介していく。「オウガバトル」を知るための手助けとしてほしい。

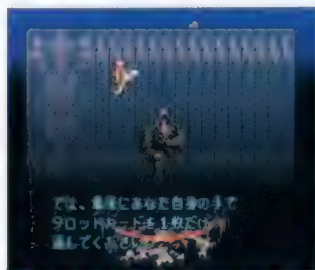


①都市などに立ち止まった場合、いろいろな情報を提供してもらえる

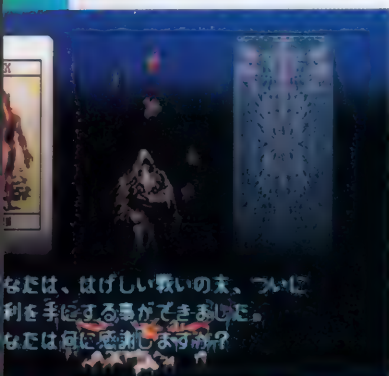
## キャラクタのステータスを左右するタロットカード

ゲームを始める前に、プレイヤーはいくつかの質問に答える。出題するのはストーリーの中にも登場する魔術師のウォーレン。この占星術師でもある男の質問に答えることにより、プレイヤーは、オ

ピニオンリーダーとしての力量を占ってもらふ。ひとつの質問はひとつのタロットカードに対応しており、その答えによりオピニオンリーダーのステータスや、自分の持つ部隊の編成が決定されるぞ。



①カードで占ってもらってオピニオンリーダーのステータスが決まる  
②魔術師ウォーレンは、人の運命をかき見る占星術師なのだ

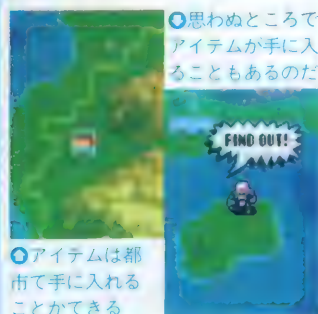


あなたは、はげしい戦いの末、ついに  
利を手にする事ができました。  
あなたはなにを感じますか？

## 戦闘を有利に運ぶアイテムも充実

各マップにある都市に行くことでアイテムは手に入る。都市のショップでは、回復系のアイテムを始め、お金を出すことでほとんどの物はそろふ。また、マップ上には、いたるところに隠された財宝

と呼ばれるアイテムが眠っている。そこで入手するアイテムは、ショップなどでは入手できない強力な武器などもある。さらに、敵のユニットを倒すことで、思わぬアイテムを拾うこともできるのだ。



①アイテムは都市で手に入れることができる



①ショップでは、回復系のアイテムなど、いろいろそろっている

## 能率的な戦闘で効率的にレベルアップ

戦闘はすべてリアルタイムで行なう。コマンドを考えている間にも、敵のユニットは攻めてくる。次から次へと現れてくる敵を討つ

には、リーダーを叩いておいて、そのユニットを敗走させるという手もある。能率的な戦闘が効率的なレベルアップにつながるのだ。



②その時々状況にあった、能率的な戦闘方法を選択しよう



## ステータスが大きなポイントのクラスチェンジ

このゲームでは、どのキャラクタもファイター、ナイト、サムライといった、さまざまな職業に属しており、職業によって属性や攻撃方法などが大きく異なる。キャラクタは、レベルアップとともに、能力の高い上級職にクラスチェンジすることができる。ただしそのためには、アライメントやカリスマといったステータスが、基準以上なければならない。上級職によって、必要なステータスも違う。



②クラスチェンジをするすることで、より強力な攻撃を身に付けることができるのだ

## ストーリーにも影響するカオスフレーム

カオスフレームとは、プレイヤーである反乱軍の行動に対する民衆の支持率を表したものだ。その数値はカリスマ、アライメントといった、キャラクタのステータスをもとに、プレイヤーの行動によって変化する。これが高くなければ、味方にできないキャラクタもでてくるし、真のエンディングも拝めないぞ。



①カオスフレームは、プレイヤーの行動によって変化する



②カオスフレームは、プレイヤーの行動によって変化する

## ユニット編成から攻撃方法 まで戦闘シーンを見る

「オウガバトル」の戦闘は、コマンド方式によって行われる。ここでは、リーダーを中心にひとつひとつのユニットを編成し、バトルコマンドや、フォーメーションによって作戦を決定することになる。戦闘では、タロットカードによる魔法攻撃もあるぞ。



### 勝負を分けるユニット編成

敵との戦闘はユニットごとで争われる。ひとつのユニットのメンバーは最大5人まで組むことができ、ゴーレムやヘルバウンドといった大型のキャラクタは2人分

して計算される。また、キャラクタはいずれかのユニットに属していなければ、戦闘に参加することができず、キャラクタの組み合わせ次第でユニットの特性が決まる。

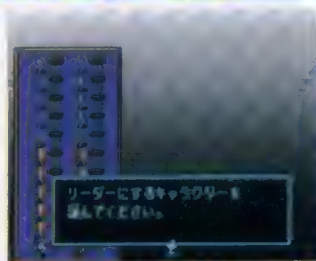


①「オウガバトル」の登場人物は多岐にわたる。キャラクタを重複しないことには制限はない。

①キャラクタはそれぞれ細かく設定され、名前も付けられている。このこだわりのきめ細やかさが、このゲームの魅力のひとつとなっているのだ。

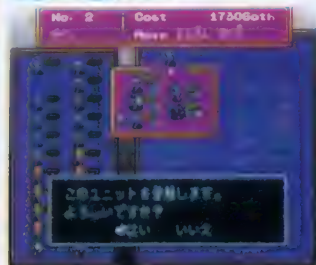
### リーダーを中心にユニットを組む

ユニットを組むためにまず必要なのが、チームリーダーの決定だ。もっとも、チームリーダーになれるキャラクタは職業によってあらかじめ決められている。また、いったんチームリーダーが戦死してしまうと、そのユニットは勝手に敗走してしまうので、そのためにもプレイヤーは、慎重にチームリーダーを選ばなければならない。



①ユニットを組むにはまずリーダーとなるキャラクタを決めるのだ。

②キャラクタの中には、リーダーになれる者とそうでない者がある。注意して選択しよう。



### 攻撃作戦を決定するバトルコマンド

戦闘においては、プレイヤーは個々のキャラクタをコマンドで操作するわけではなく、ユニットごとに作戦を指示しておくことになる。その指示に合わせ、キャラクタは自動的に戦闘してくれる。作戦には、「ガッツをみせろ」など4種類が用意されているのだ。



①バトルコマンドは最大で4種類のタイプが用意されているのだ。

### フォーメーションの位置により変化する攻撃方法

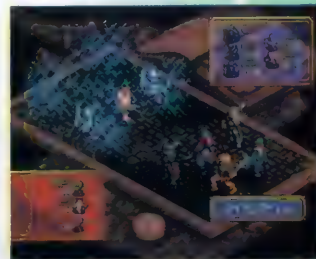
ユニット編成で大切なポイントなのがフォーメーションの決定。基本的に、攻撃力の高いキャラクタを前衛に持ってきた方が有効だ。もっとも、前衛と後衛とで攻撃方法に変化のあるキャラクタもあり、その点を考慮に入れたフォーメーションを組む必要がある。



①フォーメーションは移動中でも変更することができよう。

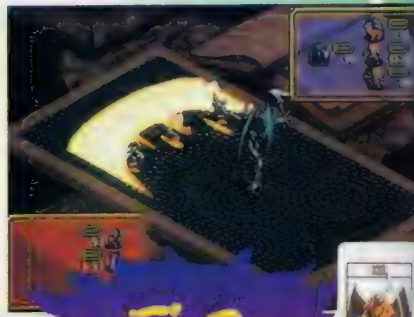


①プレイヤーキャラクタであるオビニオンリーダーの攻撃。職業や属性、あるいは職業などによってもその攻撃方法は違ってくるのだ。



### タロットによる魔法攻撃

タロットカードは全部で22種類あり、プレイヤーは一度に11種類までカードを持つことができる。タロットカードにはそれぞれ個別の効果があり、戦闘の時にはタロットカードを使用することで、敵に攻撃魔法をしかけたり、防御魔法を行うことができる。そのタロットカードは都市や教会を解放することで手に入れることができる。



デス

①タロットカードのデスによる攻撃。死神の力ですべての敵を攻撃してくれるぞ。

②マジシャンのカード。攻撃はとては強くて、すべて敵に対してではなく自分の魔法攻撃をしかけてくれるのだ。



# CONTINUE ZOKU HOU!! REPORT!!

美しいムービーのみならず

## ENEMY ZERO

エネミー・ゼロ

今までその全体像は謎に包まれていたストーリー。開発元のワーブ社長、飯野氏へのインタビューによって、断片的ながらわかってきた。今号はそのインタビューの内容を紹介しよう。

発売日	12月上旬	CD枚数	4枚
発売元	ワーブ	複数プレイ	1人用
開発元	ワーブ	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	編入(9月12日現在)

### 『EO』仕上げの段階に突入 ワーブの飯野氏にインタビュー

12月上旬の発売に向けて、細部の仕様が決まりつつある「EO」。現在進行しているのは、声優のキャスティングとのこと。それから、ゲームのセーブ方法が決定した。セーブには、予定通りボイスレコ

ーダーが使われる。この装置を使うには、バッテリーが必要で、セーブやロードをするとバッテリーが消費される。つまり、一定回数しかセーブ・ロードできないという方法に決まったそうだ。



セーブ回数が増え、緊張感が高まる

# END

# ドラマチックな展開にも注目せよ!!

## 本当に描きたかったのは ローラをとりまく人間ドラマ

今回はストーリーについての話をうかがうことができた。

**飯野** 実は今までお見せしてきたオープニングの前に、戦場のような場面などが写った映像があるんです。これは何かというと、ローラが見ている夢。それがコールドスリープから覚めるというオープニングにつながっていきます。

目覚めたローラは、まず宇宙船がどうなっているのか調べにいきます。そこからシナリオが始まるわけですね。ローラがいるウインタートワーという場所には、ほかにキンバリーという女性がありますが、エレベータが止まっているため、キンバリーのいるところには行けない。ローラは電源をつけ、

ビデオフォンを作動させて、なんとかキンバリーと交信します。そしてエレベータを動かして、ようやくキンバリーに会えるわけです。

ローラ、キンバリー、船長のロニー、デビッドっていうローラの元恋人、科学者のジョージ。後半はこの5人のドラマになります。ローラとキンバリー以外はサマータワーという別のところにいる。最初はビデオフォンで交信しながら、やがてキンバリーと協力して合流する。最後は全7人のクルーの使命や、宇宙船の目的、そしてローラ自身とはいったいなんなのかを知っていく旅になります。恐怖という側面ばかり取りあげられがちですが、本当は人間ドラマ。そのドラマを見てもらいたいですね。



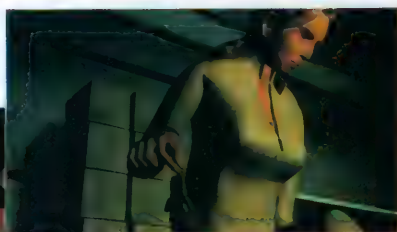
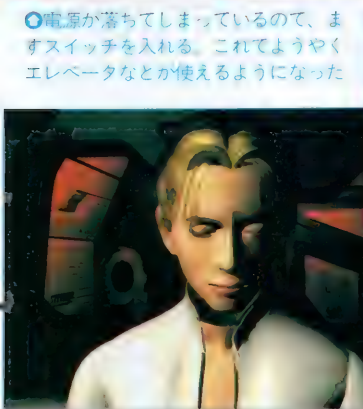
●ビデオフォンで連絡をとる



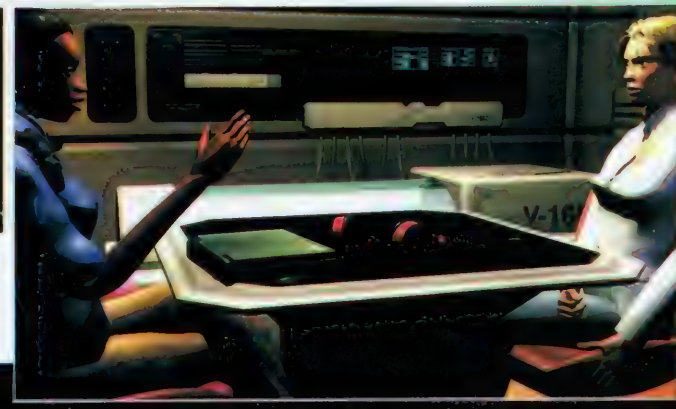
●鐘を手に入れ、敵と闘う



●電源が落ちてしまっているため、まずスイッチを入れる。これでようやくエレベータなどが使えるようになった



●クルーの死、恋人との関係など、船内ではさまざまな人間ドラマが繰り広げられる



# MYZERO

# CONTINUE ZOKU HOU!! REPORT!!



## デート画面のイメージ写真公開 ヒロインたちの素顔に接近

NECインターチャネルが贈る初のサターンオリジナル作品。今回は新たに公開された12枚のイメージ写真とともに、全国各地で主人公を待ち焦がれているヒロインたちに注目する。ゲーム内容はまだ不明な点が多いが、そちらの情報も入りしだいお伝えする。

### 12人のヒロインの魅力にせまる

# Sentimental Graffiti

センチメンタル・グラフィティ

今回は12枚のイメージ写真を紹介。それとともに今まで深く触れられていなかった、女の子たちの性格に迫ってみよう。

発売日	未定	CD枚数	未定
発売元	NECインターチャネル	複製プレイ	未定
開発元	NECインターチャネル	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイテータ
ジャンル	シミュレーション	コンテンツ	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	40%(9月11日現在)

### 早寝、早起き、元気なプリンター～森井夏穂～

実家がお好み焼き屋を営んでいる元気で明るい大阪在住の少女だ。学校では陸上部に所属し、インターハイに出場するなど周囲の期待を集めている。そんな彼女の走る理由は「約束を果たす」とこという。その約束とは…。



●ゲームの進め方はどうなる?

高松に住む、感受性豊かな少女。自然の中に身を置いては動物たちと心を通わせている。生活のスピードが緩やかな彼女には、都市の喧騒は心地のいいものではなく、人との会話も苦手である。



●遊園地での一コマ 身体が弱い彼女だけに、楽しそう

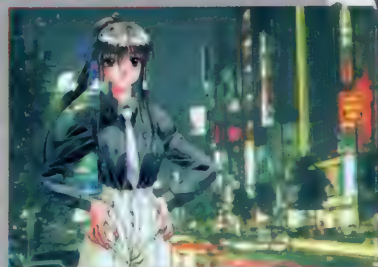
### 自然を愛し、小鳥と語り合う～杉原真奈美～

### センス抜群、ときには大胆にいこう～遠藤晶～

流行に追われることなく、自分のセンスを持っている少女。長崎に住む。優柔不断な態度を嫌い、ときに大胆な行動にでることもある。

### ラブソングは心の奥に、心のなかで～松岡千恵～

多数のミュージシャンを輩出した福岡で、ギタリストをめざす少女だ。自分の音楽には強いポリシーを持っている。彼女は人前でラブソングを歌わない主義。それはある人だけに捧げるために…。



●賑やかな夜の街でデート。ネクタイがかっこいいね。どこへ行くのか

声優をめざす  
16～22歳の女性  
必見!

### 未決定6人の声優オーディション 「ボイスチャレンジャー」で夢をつかめ

『センチメンタル・グラフィティ』のヒロイン役の声優が12人中の6人分しかきまっていないのはご存じのとおり。残り6人の声優は一般応募で決まる。その一次選考で用いられるのが「ボイスチャレンジャー」(以下ボイジャー)だ。

#### ヒロイン決定までの流れ

「ボイジャー」にはドラマCDのほかに、出演キャラのうち1人分の音声をカットし、その部分をかわりに自分でアテレコできるCDが収められている。声優オーディションの一次選考は、この演技を録音したテープで行われ、ここで選ばれた人が最終選考に進出。その結果、ヒロイン役の6人が決定する。資格は16～22歳の女性。



●「卒業編」 加藤や中本らと共演する



●「卒業II編」 乃? つかのほのかと共演



そして'97年初夏、誕生



※「ボイスチャレンジャー」は、「卒業編」、「卒業II編」ともに、NECアベニューから3300円(税込)で発売中です。

※実写とイラストの合成写真はイメージです。

©NECインターチャネル/マーカス/M2/サイベル/コミックス イラスト 甲斐智久



色彩豊かな天才的才能を誇る〜保坂美由紀〜

とてもまじめな性格で、いろいろなことに積極的にチャレンジする金沢の女の子。人を傷つけることを嫌い、頼まれたことは嫌でも引き受けてしまう。絵画を見る目は確かであり、色彩的な感覚は卓越している。



好奇心旺盛で、何でもやってみようとする〜星野明日香〜

好奇心旺盛で、何でもやってみようとする〜星野明日香〜

横浜のミーハー少女。世間で話題になっているもの、マスコミに取り上げられたものは一通りチェックする行動派。制服がカワイイと評判のファミリーレストランでバイトをしている。彼女の通う学校は、あの「卒業」シリーズでおなじみの私立清華女子高校だ。

炊事、洗濯、掃除はおまかせ〜安達妙子〜

家事全般をこなし、なおかつ実家の酒屋も手伝っている、青森の勤労少女。子供好きでとても面倒見がいいのだが、一生懸命なところが裏目に出てしまうこともある。化粧やアクセサリーなどで自分を飾ることを嫌っている。



広島に住んでいる、ミステリアスな雰囲気のある少女。独りであることを好む。一般常識を気にせず、自分の主体性で物事を判断し、自分のセンスに合わないものを嫌う。旅行を趣味としており、休みの間は旅に出ていることが多い。特に、行

ったことのない場所に対する憧れが強い。思い立ったらすぐ行動に移すタイプで、他人からとっぴな行動をとっていると思われるが、



●旅行が好きで、休みの間は旅に出ていることが多い。

ポリシーは「Going my way.」〜七瀬優〜

男の人とは、うまく話ができない〜沢渡ほのか〜

北の大都市、札幌に住んでいる、とても温厚な性格の少女。人当たりがいいからか、同性の友達から慕われている。しかし同年代の男

性と話すとなるとあがってしまい、うまく会話をすることができない。少しファザーコンプレックス気味な部分も。勉強や運動は人並み。



学校では馬術部に所属している。馬の世話は彼女の得意とするところである。

京都の、奥ゆかしくも、どこかかなげな少女。少しおっとりしたところがあるが、芯はしっかりしており、少々トラブルが起こってもあわてることはなく、落ちついていて。ちなみに、密閉された空間を極端に嫌う。

古都を愛し、歴史を嗜む大和撫子〜綾崎若菜〜

怖い話大好き。でも実際には……〜永倉えみる〜

●怖い話が好き。でも実際には……〜永倉えみる〜



自分だけの独特の言葉「えみる語」を操る少女。仙台在住。オカルト関係の本や話は大好きで、全国の幽霊スポットを回ってみたいもするが、実際に体験するのは嫌い。喜怒哀楽の感情表現が激しく、ちょっと子供っぽい。

明るく楽しく、でも心は開けない〜山本るりか〜

親しみやすく明るい性格という印象を与える、名古屋に住む少女。異性の友人は多いが、自分をさらけだすのを恐れているため、それ以上の関係への進展は難しい。原因は主人公を傷つけたという罪悪感からのようだ。将来の目標をいまだに持つことができない。



# CONTINUE ZOKU HOU!! REPORT!!

「高低差」を反映した  
ゲームシステムが見えてきた!!



## 弐 Riglordsaga 2 リグロードサーガ

前回までに紹介した通り、「リグロード サーガ 2」では地形や「高低差」が、移動や攻撃の成否に大きく関係してくる。今回はそれらの効果をより具体的に紹介しよう。

発売日	11月8日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	マイクロキャビン	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%(9月11日現在)

### キャラの移動にも深く関わってくる「高低差」

「2」では、地形や「高低差」が戦闘に与える効果が前作以上に大きくなった。それは攻撃の命中率やダメージだけでなく、キャラ

の移動にも大きな影響を与えるのだ。これによって、飛行キャラを使ったほかの仲間の運搬など、新しい移動方法が登場した。

### 飛行キャラなら深い谷もひとつ飛び!!

フィールドに登場する地形は、「歩ける場所」、「滑る場所」、「落下する場所」、「進入不可能な場所」の4種類に大きく分かれる。滑る場所や落下する場所へキャラを移

動させると、ダメージを受けたり死亡してしまうので注意が必要だ。だが、飛行キャラならそれらの場所も移動が可能になる。



◎落下地点に足場がなければ、飛行できないキャラは死亡してしまう

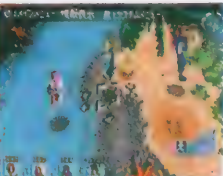


◎飛行キャラなら、足場の有無に係らず移動することができる

### 仲間を運ぶこともOK

「2」では飛行キャラを使って、ほかの仲間を運搬することも可能になった。これによって、どんなキャラでも滑る場所や落下する場

所でも、何のペナルティも受けずに移動することができる。ほかのキャラでも、魔法の「フライサー」を使えば同様に移動できるのだ。



◎魔法を使えば一定時間だけ空中に浮くことが可能になる



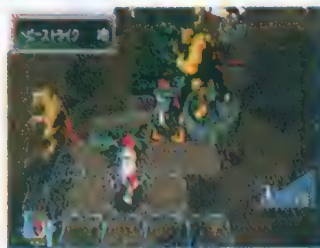
◎味方を持ち上げれば...

◎飛行キャラに持ち上げてもらうことで、通常では移動できない場所も移動可能になるのだ



## 「高低差」を利用した攻撃にも 複数のバリエーションが!!

戦闘で「高低差」を利用して敵にダメージを与える方法にも、魔法やスキルなどを使うことで、いくつかのバリエーションが生まれることが明らかになった。戦闘中にこれらを効果的に使い分けて敵を倒すことができれば、それだけで戦闘を有利に展開して、味方を勝利に導くことができるだろう。



●高さが違うと無効になる技もある

## 高低差+魔法で攻撃する場合

「高低差」を利用する攻撃で一番簡単な方法が、「アースモール」の魔法を使って敵の足場を斜面にすることだ。この魔法を使うと、どこにでも斜面を作りだすことが

できる。立っている地面を斜面にされた敵は、前述のように確実にダメージを受けることになるのだ。



●「アースモール」で足場を斜面にすれば、複数の敵に一気にダメージを与えることもできる

## 敵を谷底へ突き落とせ!!

敵を斜面の上から落とすことに成功すれば、その高さに応じたダメージを与えることができる。落ちた先になにも足場がない場合には、その敵ははるか奈落の底に転落したということになって、無条件で死亡してしまうのだ。これをうまく利用できれば、どんな強い敵キャラも一撃で倒して、一気に戦況を好転させることができそうだ。



●斜面の底にはなんの足場もない

●斜面を滑り落ちた敵はそのまま奈落の底に真っ逆さま。どんなに強力な敵も生き延びることはできない

## 高低差+スキルで攻撃する場合

ミュウが竜に変化すると使用可能になるスキルに、敵を移動させることができる「ウィンド」がある。敵の背後が斜面になっている時にウィンドを使えば、敵を斜面まで移動させることが可能だ。移動した敵は当然、斜面を滑り落ちてその距離に応じたダメージを受けることになるのだ。



●「ウィンド」のスキルで敵を背後の斜面に移動させると



●哀れ敵は斜面を滑り落ちてしまい、ダメージを受けることになった



●敵の背後は斜面だ

## つかんで放すだけで攻撃に

「つかむ」というスキルは飛行キャラが敵や味方のキャラをつかんで、好きな場所に連れていける

●竜に変化したミュウが空高く上昇して、さらに敵をその両足でがっちりと捕まえて再び上昇する



●捕獲した敵は、好きな場所で放すことができる。落下した敵は場所に応じたダメージを受ける

## 味方も油断していると...

魔法やスキルによって空を飛べるキャラは戦闘中大活躍することができるが、飛行することで逆に不利になる場合もある。空中にいる時に「フリージング」などの一定時間行動不能になる魔法をかけられると、そこから落下してダメージを受けてしまうのだ。



●凍ったキャラはそのまま落下する

# CONTINUE ZOKU HOU!! REPORT!!

進化を遂げたピンボール  
3つのピンボール台をキャッチ  
デジタルピンボール

# ネクロノミコン NECRO NOMICON

Digital Pinball

発売日	11月15日	CD枚数	1枚
発売元	カゼ	複数プレイ	2人交代
開発元	カゼ	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	4・ボタン設定、ハイスコア
ジャンル	ピンボール	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70% (6月8日現在)

眼を見張るような美しいグラフィックのピンボール台の映像を入手。ピンボラー注目の1作だ。

前作を凌ぐ美しさ  
3台ともすでにサターン上で稼動中

クトゥルー神話に登場する禁断の書「ネクロノミコン」を主題に据えたピンボールゲーム「ネクロノミコン」。今回は、ついに入手した映像を一挙公開する。

## 完成間近!! マルチボールが楽しい I アーカム ARKHAM

現時点でもっとも開発が進んでいるのが、「アーカム」だ。すでに各種フィーチャーは盛り込まれ済みで、調整の段階に入っている。前作にあった、ラウンドに入ると画面上部にLCDの画面が挿入される演出も一部入っていた。

赤を基調にしたデザインこの台は、マルチボールになりやすいのが特徴だ。ルールがまったくわからない人でもマルチボールの醍醐味を堪能できるように、という配慮らしい。全体的に難易度も低めで、その代わり(?)他の2台は難関台になるようだ。



マルチボール

制作快調! 劇団子持子!!



カルト・オブ・ザ・ブラディ・タン  
CULT OF THE BLOODY TONGUE



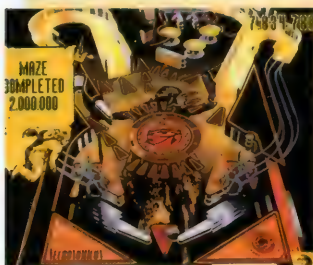
前作の「DRAGON SHOW DOWN」のような黄色い台。左中段にもフリッパーがある。ピンボール台奥の仮面が割れる演出を見ることができたが、この台はまだ完成途中。さらなる演出が盛り込まれるかもしれない。

●割れた仮面からは何が  
出てくるのか



●一番奥が割れているのだが、それでももうバンパーやターゲットはちゃんと反応しているのだ

本邦初公開!! できたばかりの



●どの台もマルチボールは7ボールが最高。制御は難しいが爽快だ



●ボールは中央をこま  
ーんと戻ってくる



●目玉に生まれ  
こんな演出も  
ピンボールならではの

●「アーカム」には3種類のジャックポットがある。条件は下のもの程厳しい。全てを見るのは至難の業だ

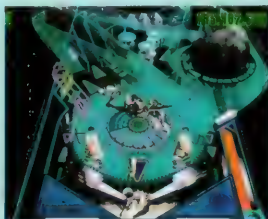


超美麗!! 3つの月が浮かぶ! DREAMLANDS

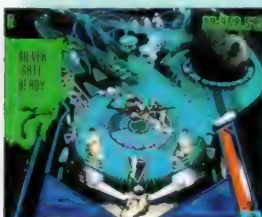
不気味な雰囲気のある寒色の台。ピンボール台の上半面が2層になっている立体的な構造が特徴。上層部には3つの月が配されているが、いわゆる地球の衛星「月」ではな

いとのこと。右側面には中段フリッパーがあり、上層をボールがぐるぐる回るようなゲーム展開になるらしい。マルチボールなどはもう入っていたが、月を使った演出が何か入る予定だ。

●トッ  
プレイン  
付近には  
様子を  
使った  
トランプ  
が



●ランプから上層にボールを上げ、中段フリッパーで月へ…。実際のプレイはこんな展開になるのだろうか



●マルチボールはピンボ  
ー



1万枚の体験版を用意

「ネクロノミコン」の体験版「レベレーションズ」1万枚プレゼント! 6000枚はピンボール友の会メンバーへ。そして4000枚は希望者に当たる。住所、氏名、年齢、職業(各ふりがな)、「REVELATIONS」希望と書いて、10月31日必着で右記のあて先まで。

〒107 あて先  
東京都港区南青山7-3-2  
パークM705 株式会社カゼ  
「レベレーションズ」  
プレゼントキャンペーン係



Tokuma  
Intermedia  
Mook

ウル技  
9085  
技

超絶

大技林

'96年  
秋版

- ニンテンドウ64
- スーパーファミコン
- バーチャルボーイ ゲームボーイ
- ファミコン 3DO ネオ・ジオ
- サターン メガドライブ ゲームギア
- プレイステーション
- PC-FX PCエンジン

ゲームカタログ  
5762  
本

コレが実寸!

Tim  
TOKUMA SHOTEN  
INTERMEDIA INC.

980円

この秋イチバンの

大収穫種!!!

さくいん充実! 技の検索性大幅UP!

最新!! ニンテンドウ64の30本を含めた  
全機種 of ウル技が、まさに食べごろ!!  
日本全国ゲームプレイヤー必携の書  
大增補の第3弾、いよいよ登場。

10月2日 発売予定

B5判  
928 ページ  
定価 980円  
(税込)

発行：徳間書店インターメディア株式会社  
発売：株式会社徳間書店

小社出版物に関するお問い合わせは ☎03(3573)8613 (販売) までお願いします。



セガサターンソフト  
**きゃんきゃんバニー  
 プルミエール**  
 大好評発売中!!  
 価格5,800円(税別)  
 18才未満の方は購入できません。

推奨年齢  
**年齢制限**  
 18才以上



うれしい……また会えるね。

恋愛アドベンチャー  
 can can  
**Bunny**

きゃんきゃんバニー

**プルミエール2**

©株式会社キッド/カクテル・ソフト/株式会社1996

恋愛アドベンチャー 12月発売予定 価格未定



株式会社キッド  
 〒153東京都目黒区中目黒1-8-1 中目黒I・Tビル1F  
 ユーザーサポート 03-5722-9289  
 キッドホームページアドレス <http://www.kid-game.com>

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア  
 および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ エンタープライゼスの商標であり、  
 SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。



# 役に「ファミマガ」立つ

週刊TVゲーム総合情報誌

速い情報は欲しいけれど、実際に毎週何を買ったらいいのかわからない。そんな思いに役に立つ。徹底「お役立ち」主義のTVゲーム総合誌。待ってた人に創刊します。

## 創刊記念のお便り募集 キミのハガキが創刊号を飾るぞ!

創刊号の誌面を飾りたい! そんなあなたは、創刊号へお便りのメッセージをどんどん送ってください。創刊号へのメッセージはなんでもOK。あなたのハガキが創刊号を飾ります。また、ゲームカタログのタイトルを飾るイラストも募集中。10センチ程度の円形のイラストを描いて送ってください(カラーのみ・彩色は不透明の画材を使用のこと)。優秀作品は、毎週のジャンル別ゲームカタログのタイトルスペースに掲載。RPG、格闘アクション、シミュレーションなど、ゲームジャンルがそれとわかるイラストをお願いします。特定ゲームのキャラクタなどは不可。キャラにこだわらず、ゲームジャンルがわかりやすいものが採用確率が高いですよ。もちろん読者ページへの普通のイラスト投稿もOK。こちらは白黒で描いてね。

応募方法

- 創刊へのメッセージ
  - コーナーを飾るイラスト
  - ゲーム情報誌への不平・不満などを書いて
- 〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
TIM ファミマガWeekly  
創刊記念読者ページ係

## 読者ゲーム評大募集 ゲームについてキミの言いたいことを送れ!

買ったゲームについての感想を伝えたいあなたは、ハガキによる読者ゲーム評で参加! 自分で買ったゲームに対する思いを、ハガキに思いっきりぶつけて欲しい。「ファミマガWeekly」では、そのハガキをもとにゲームの事後評価を販売データ、前人気、そして巷の状況などから徹底分析。そのゲームの結果とこれからの調べます! 9月13日以降に発売のソフトについて(家庭用TVゲーム機であれば、機種は問いません)、感じたこと、思ったこと、良かった点、悪かった点を下の要領でハガキに書いて送ってください。

### 応募方法

<p><input type="checkbox"/> 105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM ファミマガWEEKLY</p> <p>読者のゲーム評 係</p> <p>あなたの住所・氏名・年齢 電話番号を書いてください</p> <p>おもて</p>	<p>評価するゲーム名・機種名</p> <p>●良かった点 (そのゲームのいいと思った点を書いてください)</p> <p>●悪かった点 (そのゲームのよくないと思った点を書いてください)</p> <p>うら</p>
---	---

# 総合誌出ます。

郵便はがき

105-□□

50円

切手を  
はってください

東京都港区東新橋1-1-16  
徳間書店インターメディア㈱

ファミリ  
Weekly

係

□□□-□□

住所

ふりがな

氏名

電話番号

( ) -

( 社 有 )

( 社 有 )

好きなジャンル	RPG	機種/アクション	アドベンチャー
とても好きなジャンルをA、 さほどでもないものをB、 あまり好きではないものを Cと記入してください。	シミュレーション	スポーツ	パズル
好きな系統のゲーム	アクション	シューティング	テーブル
とても好きな系統をA、 さほどでもないものをB、 あまり好きではないものをC と記入してください。	業務用の移植もの	海外ゲーム	アニメ(マンガ) 原作もの
	ゲームキャラ重視	美少女系	兵器・メカもの
	パソコンからの移植	ファンタジー	SF

過去、プレイしたことが最も好きなゲーム

ゲーム歴	年	プレイしたゲーム本数	本
( 新 い く つ も ) 購入したものを ○をつけてください		1. ニンテンドウ64 2. プレイステーション 3. サターン 4. PC-FX 5. スーパーファミコン 6. ファミコン 7. NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ 8. メガドライブシリーズ 9. スーパー32X 10. PCエンジンシリーズ 11. ゲームボーイシリーズ 12. パーチャルボーイ 13. ゲームギア (キッズギア) 14. 3DO 15. DOS/V 16. マットントツジュ 17. PC9801・9821シリーズ 18. MSXシリーズ 19. ビビンアットマーク 20. 業務用 21. その他 22. 何も持っていない	本

年平均新作ソフト購入本数	本	年平均中古ソフト購入本数	本
--------------	---	--------------	---

選平均ゲームプレイ時間	時間	月平均ゲームセンタープレイ時間	時間
-------------	----	-----------------	----

以下の項目について、ゲームの評価ができるほどの知識があるものに○をつけてください(いくつでも)

- 野球
- サッカー
- ゴルフ
- 釣り
- プロレス
- その他のスポーツ
- 麻雀
- パチンコ
- パチスロ
- 将棋
- 囲碁
- 競馬
- 競艇
- キャンブル
- ビンボール

郵便はがき

105-□□

50円

切手を  
はってください

東京都港区東新橋1-1-16  
徳間書店インターメディアビル

**ファミラガ**  
FamiWeekly

ファミラガLand モニター募集係

□□□□-□□

住所

最寄りの駅( )線( )駅

SMのかけ

氏名

電話番号

( ) ( )

学校卒業

小学校・中学校・高等学校・大学  
専門学校・社会人・その他

年

誕生日 19 年 月 日

性別 男・女

(セリフ)

(セリフ)

# 毎週

# 週刊TVゲーム総合情報誌

## 発売ソフト完全網羅

毎週発売されるからカタログ情報も究極のこだわり。  
全ハードの発売ソフトをジャンル別に完全網羅して紹介。

## 多角的レビュー&信頼データ

クロスレビューはもう古い。モニター採用の多角的  
レビューと、大規模調査による店舗売上データを掲載！

## 情報極厚！特報記事

ゲーム情報主義のTIMだから、週刊でも記事ページは  
超極厚。しかも週刊を活かした特報体制で速度ピカイチ。

## 徹底主義！攻略満載

週刊でも攻略記事は軽んじません。連続攻略から  
データ攻略、そして徹底大攻略特集。  
万全の体制で臨むから安心。

# Weekly

# 金曜日のの

『ファミマガ』『サターンFAN』そして  
『PS Mag』。機種別専門誌の雄、

TIMからついに!

TVゲームの  
総合誌が登場だ。

中身だってもちろん

超・お役立ち雑誌!

週刊発行で速報も万全。

攻略、評価記事と

内容大充実!

10月18日  
創刊

# お役立ち

**Tim**  
TOKUMA SHOTEN  
INTERMEDIA INC.

徳間書店インターメディア

# レビューも変える。

## 読者 Judgement レビューアー募集!

### 編集者レビューにまかせておいていいのか!

「ファミマガWeekly」では、新しい「ゲームレビュー」記事として「Fair Judgement」を企画。このレビューでは、いままでのようなクロスレビュー形式でなく、発売前のソフトを一堂に集めてのモニター会を実施。選ばれた読者のみなさんに実際にプレイしてもらい、その結果を掲載していきます。そのジャンルが好きな人、そのゲームに興味のある人、そんな人にゲームに触ってもらい、どう思ったかが記事になる。「欲しい人・興味のある人」へ「欲しい人・興味のある人」の感想が届く。評価者と読者がまったく同じ立場になるのです。

編集部では、その場所として「ファミマガLand」を、東京・新木場

に設置。200台を超えるモニタとともに、ゲーム機を揃えました。そして創刊に際して、このレビューに参加してくれる読者を募集しています。綴じ込みのハガキで、応募してください。応募資格は「レビューに協力できる」「土・日を中心とする編集部指定の日ファミマガLandまで来ることのできる」人。応募された人はレビューアーである「ファミマガLand会員」として登録。編集部よりレビューをお願いする際は、その都度ご連絡をさしあげます。

### 応募方法

- 綴じ込みのハガキに必要事項を書いて応募する
- キミにレビューして欲しいゲームについて編集部より連絡が行くぞ!
- 当日、右の「ファミマガLand」に集合!
- 現場でモニター用紙に感想を記入。参加するのだ

これがファミマガLand



### 東京・新木場ファミマガLandへの道のり



- JR(京葉線・武蔵野線)・営団地下鉄(有楽町線)・臨海副都心線/新木場駅下車
- 路線バス
  - 01系統 錦糸町(JR)←約35分→新木場駅 (日曜・祝日のみ、毎時1~3本運行)
  - 11甲系統 東陽町駅(営団地下鉄)←約20分→新木場駅 (毎時3~5本運行)

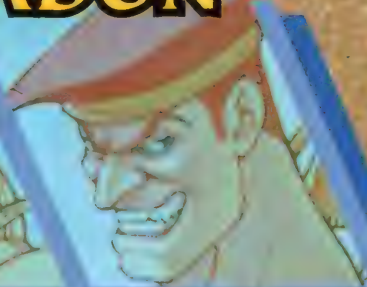
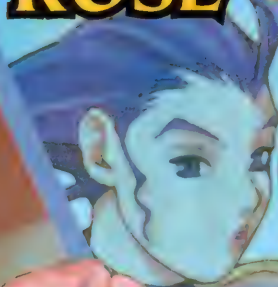
※駐車場がありませんので、お車でのご来場はご遠慮ください。

ゲーム情報誌が、本当に役に立つ。  
買いたいゲームの情報、データ、  
それがすべて、わかります。

毎週金曜日のお役立ち

10月18日 週刊TVゲーム総合情報誌  
創刊ファミマガ Weekly

SODOM ROSE NASH ADON



攻略  
第2回

RYU

CHUN-LI



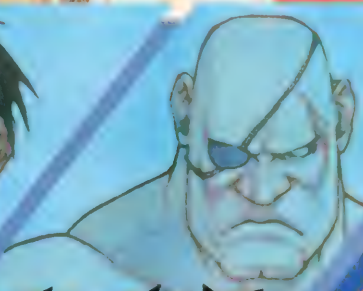
登場10キャラ対戦攻略

STREET FIGHTER  
ZERO  
2

今回はリュウ、ケンを始めとした前作からの継承キャラ10人をメインに、対戦プレイの攻略をしていく。刮目して見よ!!

KEN

ストリートファイターゼロ2



BIRDIE

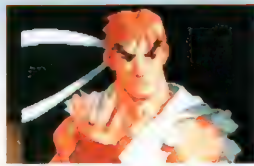
GUY

SAGAT

発売日	発売中(9月14日)
発売元	カプコン
開発元	カプコン
価格(税別)	5800円
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリ	8・プレイテータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

# 対戦徹底攻略 〈前編〉

対戦では必要不可欠な基本技、必殺技の紹介をはじめ、戦いのカギを握るスーパーコンボゲージの有効な使い道、一発逆転を狙うには欠かせない連続技の解説など、前作から登場していた10キャラクタを対象に、対戦徹底攻略を開始する!



## 激闘の力を手に、真の強さを追い求める格闘家 リュウ

波動拳や昇龍拳などの強力な必殺技を活かして、安定した戦いかたができるのが強みだ。

### 波動拳としゃがみ強キックで地上戦の覇者となれ!

牽制や連続技など応用範囲が広い波動拳をメインに、相手のジャンプ攻撃には昇龍拳、間合いを詰めてきたらしゃがみ強キックと、最小限の技で効率良く戦えるのがリュウの特徴。移動スピードやジャンプのバランスも良く、安定した戦いを展開できる。



○牽制や連続技など幅広く使える波動拳



○踏み込みを躊躇する相手の足を狙え!

## 覚えるべき基本技 一歩踏み込んでからのしゃがみ強キックでダウンを奪え

### ●牽制に有効な技●

#### しゃがみ強キック しゃがみ中キック

相手の牽制に有効な技がしゃがみ中キックだ。強波動拳につなげば、ガードされても相手の体力を奪える。また踏み込みを躊躇する相手にはこちらから一歩踏み込んでしゃがみ強キックを決めると間合いを無視した攻撃を誘いやすい。



○しゃがみ中キック後は、キャンセルからの強波動拳が有効

### ●対空に有効な技●

#### しゃがみ強パンチ 中パンチ

相手のジャンプ攻撃のほとんどはしゃがみ強パンチで迎撃できる。基本技での迎撃後はダウン回避ができないので、キャンセル強波動拳で相手の動きを封じることが可能だ。タイミングは難しいが、中パンチでの迎撃も有効な手段だ。



○中パンチで迎撃後は、キャンセル強波動拳で体力を削れる

### ●ジャンプ中に有効な技●

#### ジャンプ強キック ジャンプ中パンチ

飛び込みから連続技を狙うなら、下方向に攻撃判定の強いジャンプ強キックがお勧めだ。ヒット後にしゃがみ中キックからキャンセル強波動拳を決めればダメージも高い。ジャンプ上昇中やヒット数稼ぎならジャンプ中パンチも有効だ。



○ヒット数を稼ぐなら空中で2ヒットするジャンプ中パンチ

### ●特殊技●

#### 鎖骨割り(→+中パンチ) 旋風脚(→+中キック)

→+中パンチの鎖骨割りは、しゃがみ弱キックで固めたあとの選択攻撃として効果的。リーチのある足払い系の攻撃には、→+中キックの旋風脚なら足払いを避けつつ攻撃可能。深めに当てると逆に連続技での反撃を受けやすい。



○相手の足払いによる牽制を飛び越えつつダメージを奪う

## 覚えるべき必殺技 波動拳で跳ばせて昇龍拳で落とすのが基本にして究極

### 波動拳

↓↘→+パンチ

相手への牽制や、連続技に組み込むことで効果を発揮する波動拳



○波動拳のモーションは相手の足払いを無視する

は、相手の出すリーチがある牽制技を波動拳のモーションで避けつつ決めるのが理想だ。また強波動拳は近距離で当てると、相手を燃やしてダウンを奪う効果がある。

○波動拳は技の威力が大きい

### 昇龍拳

→↓↘+パンチ

対空の要となる昇龍拳は、近距離で決めればダメージも高く、起



○中、近距離で決めればダメージも高く、起

き上がりに攻撃を重ねられた場合も、無敵時間を利用すれば確実に迎撃できる。ただし弱昇龍拳だけは足元が無敵ではなく、足払い系の攻撃に一方的に負けてしまう。

○一方的に負けてしまう



1 スーパーコンボ

●真空波動拳●

波動拳の強力版が真空波動拳だ。レベルによる違いはヒット数で、最大5ヒットになる。しゃがみ中キックからのキャンセル真空波動拳が連続技として有効だが、飛び道具という性質上遠距離の相手への威嚇としても効果的だ。

●真空竜巻旋風脚●

真空竜巻旋風脚は一度巻き込めば相手はもう脱出不能。レベルによりヒット数は変化する。起き上がりにも攻撃を重ねてきた相手に対しては発動時の無敵を利用したカウンターが、絶大な威力を発揮する。対空技としても信頼できる。



●基本技をキャンセルし、連続技として決める

●起き上がりに重ねた攻撃を無敵時間で連発

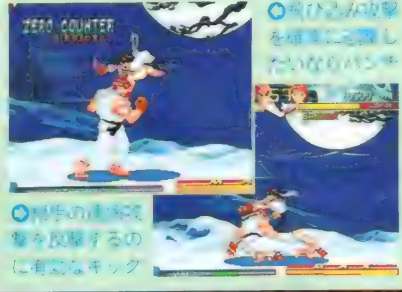
2 ZEROカウンター

●パンチZEROカウンター●

相手の攻撃を受けつつ昇龍拳で返すのがパンチZEROカウンターだ。対空性能が高いので相手のジャンプ攻撃の迎撃には最適の技。しゃがみ中キックは、昇龍拳を始めとした対空技が多いので、スパコンゲージの浪費になりかねない。

●キックZEROカウンター●

相手の攻撃を受けつつしゃがみ強キックを放つのがキックZEROカウンターだ。リーチがあるので地上戦の要になる。相手の技を確認してからでも出せるのが強みで、カウンター後に波動拳を重ねれば接近するチャンスも作れる。



●しゃがみ強キックを確実に出すためにパンチ

●相手の連続技を攻撃するのにも有効なキック

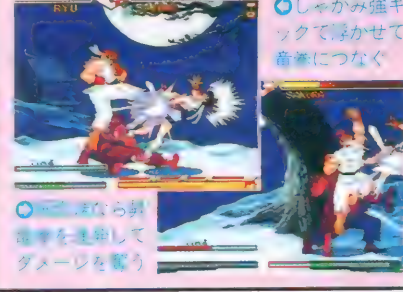
3 オリジナルコンボ

●ゲージがLv.1程度の場合●

ゲージがレベル1程度なら、しゃがみ強キックでダウンを奪ったあと空中に吹き飛ばした相手に、時間がなくなるまで昇龍拳を決めるのが堅実かつ強力なパターンだ。オリコンゲージ消えた瞬間に強昇龍拳を決めればダメージも高い。

●ゲージがMAXの場合●

ゲージがMAXの場合しゃがみ強キックでダウンを奪うまでは一緒だが、その後竜巻旋風脚で相手を画面端まで運び、時間がなくなるまで昇龍拳を連発する。間合いの離れた相手には波動拳を連発して体力を削り取るのも悪くはない。



●しゃがみ強キックで飛ばせて竜巻につなぐ

●ゲージがMAXなら昇龍拳を連発してダメージを奪う

覚えるべき連続技 波動拳を絡めた連続技で堅実にダウンを奪え

リュウの連続技は、しゃがみ中キックからのキャンセル波動拳を基本とした、波動拳を絡めたものがほとんどだ。近距離からの強波動拳でダウンを狙うのが理想で、地上戦ではしゃがみ弱キック連打からキャンセル強波動拳でダウンさせる。起き上がる相手にしゃがみ中パンチを重ね、しゃがみ中キ

ックに目押しでつないでからの強波動拳も有効な手段だ。ジャンプ中キックでめくりを狙って連続技を仕掛けるのもまたよし。またスーパーコンボを連続技に組み込むなら、ジャンプ攻撃中やキャンセルの効く攻撃を出している最中に波動なり竜巻のコマンドを1回分先行入力できるので活用しよう。

ジャンプ強パンチ→しゃがみ強パンチ→Lv.3真空波動拳



●相手の体力ゲージの約半分を奪える連続技だ。ジャンプ強パンチの途中で波動拳コマンドを先行入力しておけば、強パンチのキャンセルも楽になる

不利な相手にはこう戦え! VS.ベガ

ベガの空中戦の要であるサマーソルトスカルダイバーは、中キックで確実に迎撃できるので、自分から飛び込むとき以外は無理して空中戦を挑むことはない。地上戦では、攻撃発生が早い中キックや

ダブルニープレスにはしゃがみ中パンチやキックZEROカウンターで確実に迎撃したい。サイコシヨットや強攻撃の空振りは飛び込みのチャンスなので、距離に合わせた連続技を確実に決めよう。



●ベガの強力な必殺技も中キックで迎撃



●ダブルニーガード後は連続技を決めろ

対COM戦 リュウのこの動きに注意

予備動作なしに撃ってくる波動拳を食らわないためにも、ガードを固めつつ様子を見るのが基本になる。不用意な飛び込みにはキチンとしゃがみ強パンチで迎撃してくるうえ、波動の構えのフェイン

トまでしてくる。波動拳連打の際に連続技を叩き込むのが手堅いだろう。またジャンプ強キックや竜巻旋風脚をガードしたあとうかつに手を出すと、昇龍拳や真空竜巻旋風脚の餌食になるので要注意だ。



●この動きはガード



●この動きはガード



動き快の拳で強制的に暴れ回れ!

# ケン

攻めキャラマニアに長く支持されるケン。今回は昇龍拳が完全無敵でないのが厳しい。

## あらゆる技を駆使して多彩に攻めまくれ

ケンの強さを発揮するには、すべての技を使いこなして相手のペースを乱し、そこに強力な連続技を叩き込む、という形が一番。しかし単発の昇龍拳は無敵時間が短く、出始めの足元も完全無敵ではないため、相手の足払いを読んで当てるという攻めは使えない。ただし前方転身は、相手の懐に入るには有効。中や強の足払いで相手を固めてからキャンセルで出して、そこから強引にスパコンやオリコンにつなげるべし。



●波動拳のスキも少なくなつたぞ。跳ばせて昇龍拳だ

●待ちきみの敵には、ときには投げを狙ってみるのも有効



### 覚えるべき基本技

### 足技と対空技のリーチを体で覚える

#### ●牽制に有効な技●

しゃがみ中キック  
立ち強キック

まず、出るまでのスピードが早く隙も少ない中足払いは非常に使える。接近戦で当ててからキャンセルして波動拳を出すのが定番だ。立ち強キックは攻撃判定が大きく出も早いので中距離からいきなり相手を攻撃するのに最適。前進しながら出すのもリーチもある。



●特にサンギエパなどの当たり判定の大きいキャラに有効だ

#### ●対空に有効な技●

立ち中パンチ  
立ち中キック

ジャンプ攻撃をしてきた相手に対しては、もちろん必殺技の昇龍拳がベストだが、コマンド入力間に合わないときなどはこの2つの基本技が有効。立ち中パンチは出が早く高い位置を攻撃できるが、立ち中キックは多少離れている空中の敵でも攻撃できるぞ。



●一瞬で攻撃判定が出るのも対空向きで地上でも使えるぞ

#### ●ジャンプ中に有効な技●

ジャンプ強パンチ  
ジャンプ中キック

ジャンプで攻撃するときには、降りぎわの連続技を狙うなら強キック、起き上がりに相手のガードを崩したければ後方への判定も広い中キックだ。また、先に飛んできた相手に対しては、昇りジャンプ(ジャンプの上昇中に)攻撃を。竜巻旋風脚も奇襲として使えるぞ。

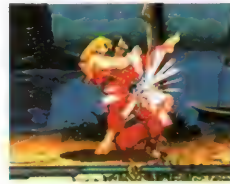


●中ジャンプ強キックが当たる間合いをつかんでおこう

#### ●特殊技●

稲妻かかと割り(→+中キック)  
空中投げ

こちらの猛攻に恐れをなして、しゃがんだままガードを固めてしまった相手に対しては、→+中キックの「稲妻かかと割り」が超有効だ。中段攻撃なのでしゃがみガードを崩せ、2発目を当てれば反撃も受けにくい。空中戦では意表を突いての空中投げも有効だ。



●稲妻かかと割りは起き上がりに重なるように出すのがいい

### 覚えるべき必殺技

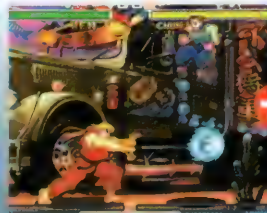
### リュウと似て非なる必殺技の性能を把握しろ

#### 波動拳

↓↘→+パンチ

飛び道具の波動拳は、出すまでのモーションが多少遅いが、見てから止められるものではない、

硬直もリュウより短く、飛び込んできた相手を昇龍拳で迎撃するのも難しくない。ただし波動拳自体の威力は大したことないので、基本技からキャンセルで出すなど、あくまで牽制として使うのが正解。



●相手の足払いを踏んで出すのがいい

#### 昇龍拳

→↓↘+パンチ

対空技として信頼の厚い昇龍拳だが、攻撃判定は上には強いが横方向には狭いのが弱点。あまり遠

い敵に対しては使わないほうがいい。起き上がりに相手がジャンプ攻撃やスーパーコンボ等を重ねてきたら、ちょうど起き上がりの無敵が切れた瞬間に出るように先行入力する起き上がり昇龍拳が有効だ。



●相手の足払いを踏んで出すのがいい

スパコンゲージ 7 **スーパーコンボ**

●昇龍裂破●

昇龍拳を連続で繰り出す、強力かつリーチの長いスーパーコンボだ。レベル1、2だと昇龍拳を2回、3だと3回出すが、いずれも最後の1発は大きく前方へ伸び上がる（強の昇龍拳のように）。隙が大きいので連続技に使いたい。

●神龍拳●

昇龍裂破とは異なり、攻撃判定が発生したその場で上昇しながら連続で打ちあげる豪快な技。ただし判定が横に狭く、近くで出さないと当てられない。連続技や、起き上がりで一発逆転狙いで出すのが効果的だろう。



スパコンゲージ 2 **ZEROカウンター**

●パンチZEROカウンター●

ZEROカウンターは、パンチだとガードしてから強の昇龍拳のモーションで反撃する（※相手は炎上しない）。対空にはコレが最適だ。ただし、あまり引き付けすぎると地上ガードされるし、早いとガードされて逆にピンチだ。

●キックZEROカウンター●

そしてキックは、立ち強キックのモーションで反撃する。リーチがあるので非常に当てやすいのが特徴。速めの敵に対して有効だ。ただ、当てても相手はダウンしないので、もしガードされると反撃を食らうことも。



スパコンゲージ 3 **オリジナルコンボ**

●ゲージがLv.1程度の場合●

オリコンに関しては、強力な連係が用意されているぞ。レベル1のときでもなかなかのダメージが期待できる。オリコン発動後はしゃがみ強キックを当てて相手を転ばせ、そこから強の竜巻旋風脚→強の昇龍拳とつなげていこう。

●ゲージがMAXの場合●

レベル3までゲージが溜まっているときは、レベル1のオリコンの組み合わせを広げていく。強の竜巻を3回当ててから、弱の昇龍拳→強の昇龍拳で大ダメージを狙え。

また時間切れのあとには強の昇龍拳が入る。



覚えるべき連続技 基本技からのスーパーコンボをマスターせよ

ケンには昇龍拳がらみの連続技が強力なので、昔から一発屋のイメージがある。それを如実に表すような豪快な技が右の連続技だ。しゃがみ弱キックを1〜2発連打してから素早くコマンドを入力して神龍拳をキャンセルで出す。連打中に方向ボタンでコマンドを入力する感じでもオッケーだ。コンボ

ゲージが溜まっていないときは昇龍拳でもいいが、そのときの敵との距離によって、キャンセルする技や昇龍拳を出すボタンを変えること。近ければ中パンチからの昇龍拳でもいいし、相手の起き上がりにジャンプ中キックでめくったあとなどの密着状態からなら、しゃがみ強パンチから出そう。

ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱キック連打→神龍拳



○とりあえず強パンチとなるのは、1発目の強パンチも相手は倒れずに当たること。2発目の強パンチが入りやすくなる。引き付けすぎはまずいぞ

不利な相手にはこう戦え/ VS.ナッシュ

ナッシュの得意技であるところの、ソニックブームからの対空攻撃を警戒して戦おう。ままと相手のワナにはまってしまうは勝機はないぞ。相手がソニックを出した瞬間に飛び込むようにすれば、

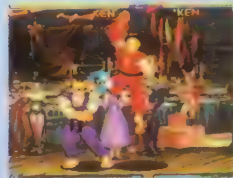
ナッシュとしては反撃できない。足払いからの連続技や、ガードを外すための中段攻撃を駆使して体力を奪っていこう。あまりにもガードしれないようだったら、飛び込んでから投げたてしまおう。



対COM 4 ケンのこの動きに注意

COMとして相手にした場合のケン、さほど恐れるべき敵ではない。得意の昇龍拳を連発してくるのだが、こちらの技を出すとき以外は常にガードをしながら対面するようにしておけば、昇龍拳の

硬直をカンタンに攻撃することが出来る。思いっきりスーパーコンボを当ててやろう。竜巻旋風脚を出してきたら、しゃがみ強パンチを早めに出して迎撃。ただし、前方転身からのスパコンには要注意。





足の速さと脚の少ない多量技で相手を囲める

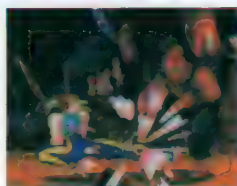
春

麗

出が早く攻撃判定の強いしゃがみ中キックをメインに、通常技で押して行くのが基本だ。

## 出の早いしゃがみ中キックを主軸に攻めたころ

足の速さを利用して相手のそばをウロウロしながら、しゃがみ中キックで相手の技をつぶしていく。シリーズを通してこの戦法は春麗の基本だ。さらにしゃがみガード不可のうえ出がかりに無敵時間のある旋円蹴をしゃがみ技のキャンセルで出したり、コマンド式になった(旧服は←溜め→+パンチ)気功拳を出したりと攻めのバリエーションも多種多様。空中投げも持っているので空中戦にも強い。まさに最強に近いキャラだ。



●連打されているだけでも結構いやなものだ

●しゃがみガードできないうえに、無敵時間のオマケつき



## 覚えるべき基本技 判定の強いジャンプ強パンチで押さえ込め

●牽制に有効な技●

立ち弱キック

しゃがみ中キック

立ち弱キックは足元のやられ判定が小さく、相手の出した攻撃を避けながら攻撃できる。ヒットしたらキャンセルで干裂脚もつながる。しゃがみ中キックは出が早く隙の少ない技で春麗の牽制技の要だ。キャンセルも効くのでこれで固めて相手を押さえ込もう。



●春麗自身の足元の当たり判定は、見た目よりかなり小さい

●対空に有効な技●

立ち強キック

立ち強パンチ

自分のほぼ真上に踵を突き上げる立ち強キックは、対空技として非常に優秀。出るまでが少し遅いので、若干早めに出しておこう。立ち強パンチは遠目の対空になり、飛ぼうとしている相手に当たることも多い。天昇脚の溜めができていない場合はこの2つを使おう。



●旧服のときはスライコンボでのキャンセルができる

●ジャンプ中に有効な技●

ジャンプ強パンチ

ジャンプ中キック

ジャンプ強パンチは下方向に攻撃判定が強く、相手の通常技での対空技に負けることもまずないので飛び込み技に適している。また相手のジャンプに対して方向ボタンを押しながら出せば、は空中投げにも化ける。ジャンプ中キックは踵落としの後で出すのが有効。

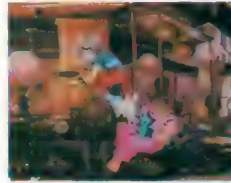


●対処法を知らない相手には非常に使えるジャンプ強パンチ

●特殊技●

鶴落脚(↓+強K)

この技は基本的にしゃがみガードできない。着地にほとんど隙がないので、ギリギリ当たりそうな間合いで出すと効果的だ。着地に相手が手を出してきたら天昇脚やオリジナルコンボを決めよう。また相手の起き上がりなどに出してガード方向を迷わせるのも一興。



●重ねるタイミングによっては起き上がり必殺技もつぶせる

## 覚えるべき必殺技 気功拳で飛ばせ、天昇脚で落とせ

気功拳

←↓↑→+パンチ

技の出るまでのモーションは長いですが、撃ったあとの隙は少ない。これを利用し、気功拳で飛ばせて

●出がかりが長いので、かなり押し込める



天昇脚で落とす戦法も可能だ。コマンド式になったのでしゃがみ中キックからのキャンセルでバリバリ使い、相手を押し込むことができる。また立ち中パンチからのキャンセルで出せば連続技になる。

●あとの隙は少ないので、天昇脚を繋ぎたい

天昇脚

↓溜め↑+キック

出がかりに無敵時間があり、基本的に空中ガードもできない。弱は無敵時間が長いですが1ヒットしか

●旧服の表裏も、コンボはキャンセルできる



●しゃがみ強キック↓天昇脚が連続技になる

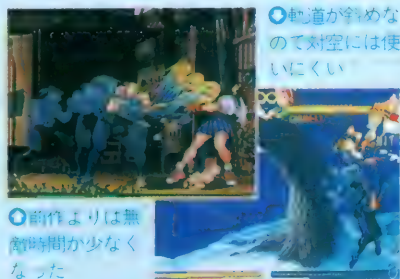
スパコンゲージ活用法 **1** スーパーコンボ

●千 裂 脚●

突進型の百裂脚といった技。最後の蹴りで吹き飛んだ相手には一定時間や当たり判定が残るので、そこに強の天昇脚やスパコンゲージがレベル1以上あれば覇山天昇脚を決めることができる。追加ダメージはきっちり決めてやろう。

●覇 山 天 昇 脚●

レベル1は1発目の攻撃判定が出た直後まで、レベル2以上だと2発目の攻撃判定が出るまで全身無敵の瞬間がある。対空技として単体で使うよりも、千裂脚の追加ダメージとして使うほうが、手数もダメージも多く与えられる。



○軌道が窄めなので対空には使いにくい

○前作よりは無敵時間が少なくなった

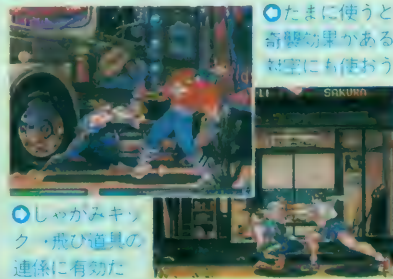
スパコンゲージ活用法 **2** ZEROカウンター

●パンチZEROカウンター●

パンチのゼロカウンターは掌底。リーチは短く、ヒットしても相手はダウンしない。ただ隙が少なく相手より先に動けるようになるのが利点。地上技よりも相手のジャンプ攻撃に対して使い、ダウンを奪うのが基本的な使いかた。

●キックZEROカウンター●

見た目のグラフィックはしゃがみ中キックだがヒットした相手はダウンする。リーチが長いので、キャンセルで飛び道具を撃たれたときなどに使おう。リュウやケンの足払い波動拳などに使えば、悪くても相打ちにすることができる。



○たまに使うと奇襲効果がある対空にも使おう

○しゃがみキック・飛び道具の連係に有効

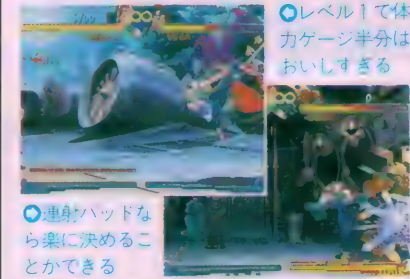
スパコンゲージ活用法 **3** オリジナルコンボ

●ゲージがLv.1 程度の場合●

レベル1の場合旋円脚からしゃがみ強キック等の2択をしかける。ヒットしたらキック連打の百裂脚や天昇脚の強を連発するだけでいい。すべてヒットすればたとえレベル1といえども、体力ゲージの半分を奪うこともできるぞ。

●ゲージがMAXの場合●

全キャラ中最も簡単に大ダメージを与えることができるのがレベル3のオリジナルコンボだ。しゃがみ強キックで浮かせてから強キックボタンを連打するだけでいい。密着状態から全て決まれば体力ゲージの8割を奪うことも可能だ。



○レベル↑で体力ゲージ半分はおいすぎる

○連射ハッドなら楽に決めることができる

覚えるべき連続技

難易度は高いが、狙う価値は大

簡単な連続技としてジャンプ強パンチ→しゃがみ中パンチ→強気功拳があるが、ここではスパコンを混ぜた連続技を紹介しよう。まずジャンプ中キックは深めに当てること。これは次の立ち弱パンチにつなげやすくするためだ。難しくればジャンプ強パンチから入ろう。次に立ち弱パンチを1〜3発

当てて、ゼロコンボの要領で立ち弱キックにつなぐ。それをキャンセルしてレベル1の千裂脚を出す。さらに千裂脚のヒット中に溜めを作っておけば、浮いた相手に覇山天昇脚もヒットする。この技のポイントは立ち弱キックのキャンセル。←溜め→弱キックのあと←→と入力して弱キックを離せばよい。

ジャンプ中キック→立ち弱パンチ→立ち弱キック→千裂脚



○わりといい加減にやっているとできてしまう連続技。弱キックからはボタンを連打していてもいいのだが、百裂脚にならないように注意しよう

不利な相手にはこう戦え!

VS.ベガ

ヘッドプレスやサマーソルトスカルダイバーで制空権を奪われると辛い相手だ。天昇脚で迎撃しようとしても軌道を変えられて当てることができず、着地後に確実に反撃を受けてしまう。パンチZE

ROカウンターも当たらないので、使うだけゲージの無駄。地道にしゃがみ中キックや立ち弱キックで牽制をして、確実にダメージを奪えるチャンスを待とう。気功拳はヘッドプレスで踏まれるので危険。



○ヘッドプレスは素直にガードしよう



○チクチクと攻めたてて行くしかない

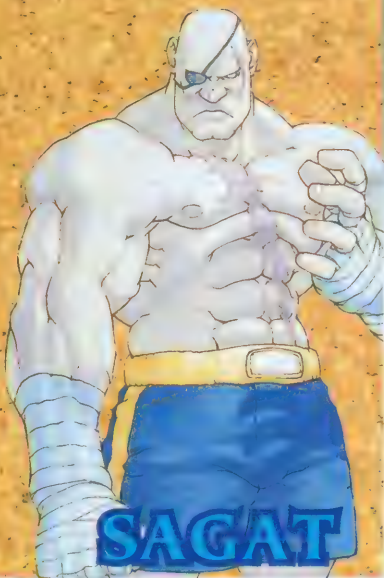
対COM

春麗のこの動きに注意

COMの春麗は間合いを離すと気功拳を撃ってくることが多い。それを待って、飛び込みからの連続技を狙うのがいいだろう。また春麗に飛び込まれたら、自分のキャラの持っている対空技で確実に

落としていこう。空中戦を挑んでも、COMの超反応の前にはまず無駄に終わるので得策ではない。気功拳の隙を突いて地上戦で勝負しよう。こちらから飛び込むと確実に気功拳で返されるので注意。



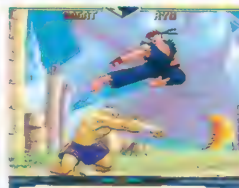


# 敵に刺された腹の怪も自分の手で払い飛ばせ! サガット

相手との間合いによって闘い方を使い分けるのが、サガットを強くするコツだ。

## タイガーショットを駆使して相手の動きを封じる

タイガーショット（以下、上タイガー）は相手の飛び込みに対する牽制で、グランドタイガーショット（以下、下タイガー）は、地上にいる相手の動きを封じる場合に、それぞれ使い分けよう。相手の基本技が届かない間合いで弱か強の上タイガーを撃つても、まず反撃されないことを覚えておこう。しかし、終盤戦において、スーパーコンボやオリジナルコンボでの反撃には要注意。これらで逆転されてしまう場合もある。



○上タイガーは相手の飛び込みを牽制するときのみ撃とう



○下タイガーを撃つときは相手に飛び込まないように

## 覚えるべき基本技

## しゃがみ強キックでダウンを奪い、接近戦に持ち込め

### ●牽制に有効な技●

しゃがみ中パンチ  
しゃがみ強キック

しゃがみ中パンチは、ジャンプ攻撃後に使おう。必殺技でのキャンセルも効くので、連続技を狙う場合にも有効だ。飛び道具を持たない、もしくは、あまり撃たない相手には逆に飛び込まずに隙をつけてしゃがみ強キック等でダウンを奪い、接近戦に持ち込むのだ。



○相手が隙を見せたら、確実にしゃがみ強キックを叩き込め

### ●対空に有効な技●

立ち強キック  
立ち中パンチ

サガットには対空に有効なタイガーブロウがあるが、遠距離からの飛び込みに対して出しても空中ガードされる可能性があるため、この場合は強キックを使おう。また、タイガーブロウでは頭上を越えられてしまうような場合には、中パンチで早めに迎撃しよう。



○相手の飛び込みを強キックで迎撃するときは早めに出そう

### ●ジャンプ中に有効な技●

ジャンプ強キック  
ジャンプ弱キック

ジャンプ強キックはリーチがあるので、遠距離から飛び込む場合に有効。ヒット後はしゃがみ強キックにつないでいこう。ジャンプ弱キックは、めくりでヒットさせやすいので、相手の起き上がり時や弱攻撃等から、連続技を狙うときに使うのが効果的だ。



○ジャンプ弱キックはどんなキャラでもめくることができ

### ●特殊技●

フェイクキック(中キック×2)

中キックを素早く2回押すことにより、ミドルキックのモーションだけ見せてすぐ引っ込める、というフェイントをする技だ。この技を起き上がる直前の相手に見せておき、ガードを誘って投げられることもできるが、攻撃判定が出ない分リスクも大きいので程々だ。



○フェイントにしているので、慎重に使おう

## 覚えるべき必殺技

## 相手の技を誘い、タイガーブロウでカウンターを狙え

### タイガーブロウ

→↓↘+パンチ

サガットが持つ最も強力な対空技が、このタイガーブロウだ。この技は、中か強で出せば攻撃判定

の出現も早く、空中の相手にも連続ヒットするので、ぜひ強を使ってもらいたい。対空以外では、しゃがみ弱キック等をガードさせた後に相手の反撃を誘い、さらにカウンターを狙うのも効果的だ。



○しゃがみ弱キックは、押して連続技に誘



○反撃を誘い、タイガーブロウでカウンターを狙

### タイガークラッシュ

→↓↘+キック

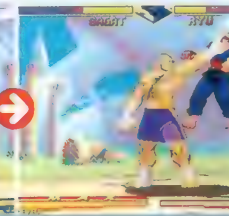
この技は2ヒット技なので、ジャンプ攻撃ヒット後、しゃがみの中パンチか弱キックにキャンセル

をかけて強で出せば、強力な連続技になる。しゃがんでいる相手には2発目が空振るので注意。

相手の足払い等をタイガークラッシュで避けて接近し、投げやオリコンをその隙に決めてやれ。



○タイガークラッシュは、足払いを避けて接近



○その隙に投げやオリコンを

スパコンゲージ 7 スーパーコンボ

●タイガーキャノン●

この技は、どのレベルで撃っても攻撃判定の出現が早いので、少し離れた間合いで、相手の飛び道具に対して素早く反応して使えば、確実にヒットさせることが可能だ。先読みで撃ってもいいが、相手がしゃがんでいたら当たらない。

●タイガージェノサイド●

飛び込みからの連続技に使うのも有効だが、無敵時間の長さを利用すれば、一瞬の隙を突くこともできるのだ。ほかにも相手が隙の大きい技を空振ったときに、一步踏み込んでしゃがみ中パンチにキャンセルをかけて出す手もある。



○相手の飛び道具に反応して撃てればベスト

○Lv.3タイガージェノサイドのダメージだ!

スパコンゲージ 2 ZEROカウンター

●パンチZEROカウンター●

この技は、タイガーブロウと同じ形の技なので対空には有効だが、攻撃後の隙が非常に大きいため、ヒットしなかった場合は必ず反撃を受ける。だが攻撃判定が一瞬で出るので、突進系の技に対してかなり有効な反撃手段と言える。

●キックZEROカウンター●

相手の攻撃をガード後、真横に蹴りを出す。サガットの技にしてはあまりリーチがないが、相手の連係攻撃の最後に使っても届くので心配はない。しかし、攻撃判定が高い位置にあるため姿勢の低くなる技に対しては空振ってしまう。



○次の強期にはもうリュウにヒットしてしまう

○これでもサガットにしてはリーチがない方だ

スパコンゲージ 3 オリジナルコンボ

●ゲージがLv.1程度の場合●

オリコン発動直後に、しゃがみ強キックで相手を空中に浮かしてから、オリコンゲージが残りわずかになるまで強のタイガークラッシュを出し続けよう。そしてオリコンゲージがなくなる直前に、強のタイガーブロウで追い打ちだ。

●ゲージがMAXの場合●

基本的な行動はレベル1と同じで、タイガークラッシュの回数が増えるだけである。ただ、スパコンゲージMAXともなると、オリコン発動時の持続時間も長くなるので、意外な技も当てることができる。いろいろ工夫してみよう。



○オリコン直後はまずしゃがみ強キックを出せ

○空中なら強タイガークラッシュが2ヒット!

覚えるべき連続技 強のタイガーブロウを使った連続技は破壊力抜群

連続技に使うならば、やはり攻撃力の高い強のタイガーブロウがオススメだ。ジャンプ強キック後のしゃがみ中パンチにキャンセルをかけて出すのがいい。しかし、この技は相手にガードされると隙が大きいため、ジャンプ強キックがヒットしたのを確認してから、確実につなげる必要がある。この

連続技は破壊力抜群なので、できない人は練習の価値あり。

スパコンゲージがある程度たまっているならば、強のタイガーブロウをタイガージェノサイドに替えることにより、さらに破壊力が増すので、自信がある人はチャンスがあったら狙ってみよう。何事も、まずは試す心意気が大事だ。



○ジャンプ強キックがヒットしたのを確認してから、しゃがみ中パンチにキャンセルをかけてレベル3タイガージェノサイドを出せるように練習しよう

不利な相手にはこう戦え! VS.元

元は、サガットにとってかなり戦いにくい相手だが、冷静に戦えば勝てない相手ではない。しかしヘタに動くと、一気に体力を奪われる危険性があるので要注意!

具体的に説明すると、まず無駄

な飛び道具は一切撃たないこと。下タイガーでは飛び込まれ、上タイガーには尻流の蛇穿、終盤戦では尻流の惨影を合わされる可能性がある。しゃがみ中キックとタイガークラッシュを主軸に戦おう。



○隙の大きい技を誘って飛び込みを狙え



○うかつに飛び道具を撃つと命取りに!

対COM戦 サガットのこの動きに注意

COMサガットは、とにかくタイガーショットの撃ちかたがうまいので苦戦する人も多いと思う。しかし、上下のタイガーをプレイヤーの技に反応して撃つ点を、逆に利用してやろう。ジャンプの早

いキャラならば、隙の小さい弱攻撃で誘って飛び込む。そのほかのキャラは飛び込みの代わりに、タイガーを無効化できる必殺技(スパコンやオリコンも含む)を出そう。終盤戦はスパコンに要注意!



○サガットのこの動きは、必ず避けられるように練習しよう



○必ず避けられるように練習しよう



度々も誇り高く闘いの牙で、闘争の情を討て!

# アドン

常に冷静に相手の行動を予測する。わずかな隙を突いて素早い必殺技で反撃していけ。

## ジャガーキックの存在が相手にプレッシャーをかける

アドンは基本技、必殺技ともに強力なものが揃っており、どんな相手にもある程度以上の戦いができるキャラである。しかし強力な技にも必ず弱点はあるもので、自分がそれを理解したうえで使わないと一部の苦手キャラにはなかなか勝てないだろう。そうならないために各技の使い方をしっかり把握し、実戦に活かしてもらいたい。アドンの強さはひとえにジャガーキックの使いかたにあり、と言っても過言ではない。



●ジャガーキックは飛び道具に対して驚異的な存在である

●相手の間合いの外から強キックで攻撃するのも基本戦術



## 覚えるべき基本技 シャガみ中パンチで相手の技を未然に防げ

### ●牽制に有効な技●

#### シャガみ中パンチ 強キック

シャガみ中パンチは技の出も早く攻撃後の隙も小さいので、牽制にとてすぐれた技と言える。特に相手の足払い系の技に対して絶大な威力を誇るため、これで相手の動きを封じていこう。また強キックは、相手の飛び道具等の出がかりなどを事前に潰すのに効果的。



●シャガみ中パンチを使って、相手の技を潰してしまえ

### ●対空に有効な技●

#### ジャッティングキック(↘+中キック) シャガみ強パンチ

ジャッティングキック(↘+中キック)は、必殺技のライジングジャガーと同様もしくはそれ以上に確実な対空技だ。相手の飛び込みはこれで迎撃するようにしよう。遠距離からの飛び込みに対しては横にリーチの長いシャガみ強パンチが有効。2つとも覚えておこう。



●対空性能は信頼できるが、空中発動オリコンには要注意

### ●ジャンプ中に有効な技●

#### ジャンプ中パンチ ジャンプ中キック

ジャンプ中パンチは下方向に攻撃判定が強く相手の対空通常技を潰すこともある。読みが外れて飛び込んでしまった場合にえば、逆に勝てることすらある。またジャンプ中キックはめくり攻撃に有効。相手の起き上がりを取めるときにはこれを使って連続技を狙え。



●ジャンプ中キックでめくった後は連続技を狙うチャンスだ

### ●特殊技●

#### ジャガーランチ(→+中パンチ)

特殊入力技のジャガーランチは、シャガみガードできないうえ多段ヒットする技だ。しかし出るまでが遅く、攻撃後に多少隙があるという短所もある。2発目をギリギリ届くように当てるか、シャガみガードを誘って2ヒットを狙うかなどの工夫が必要だ。



●シャガみガードしている相手には2発とも叩き込んでやれ

## 覚えるべき必殺技 ジャガーキックで一氣に間合いを詰めて攻撃

### ジャガーキック

↓↘→+キック

弱ジャガーキックはたとえヒットさせても反撃されるので、多用は危険。離れた間合いで飛び道具



●弱ジャガーキックは多用は危険。離れた間合いで飛び道具

に対して使う場合は中で出そう。シャガみ中キックの先端を相手に当て、キャンセルで強ジャガーキックを出せば強力な連係になるが、無敵時間のある必殺技やZEROカウンターには返されてしまう。



●強ジャガーキックは強力な連係になるが、無敵時間のある必殺技やZEROカウンターには返されてしまう。

### ライジングジャガー

→↓↘+キック

この技は弱で出したときのみ無敵時間があるので、対空に使う場合は必ず弱を使うこと。では中、



●ライジングジャガーは弱で出したときのみ無敵時間があるので、対空に使う場合は必ず弱を使うこと。

強はどういった場合に使うのか。実際にはこれといった使い道はないが、強は2段攻撃になっているので、ジャンプ攻撃からの連続技に使おう。だが、シャガんだ相手には空振ることもあるので注意。



●強ジャガーキックは2段攻撃になっているので、ジャンプ攻撃からの連続技に使おう。



1 スーパーコンボ

●ジャガーリボルバー●

レベル1は攻撃判定が出る瞬間まで、レベル2は攻撃判定が出た直後まで、レベル3は1回目の攻撃が終わるまでそれぞれ無敵時間が持続する。レベル2以上なら相手の飛び道具を確認した瞬間に出せばカウンターでヒットする。

●ジャガーバリードアサルト●

この技はレベル3で出したときのみ、パンチボタンかキックボタンを押すことで技の最後が変化するが、パンチのほうが攻撃力も高く隙も小さいのでこちらを使おう。パンチボタンを連打した場合の攻撃力は、目を見張るものがある。



この技は空中ガードしている相手にも有効

この技はレベルにより、後半部分が変化する

2 ZEROカウンター

●パンチZEROカウンター●

パンチボタンを連打することにより、最高4発まで地上の相手にヒットする。さらに1発目はガード不可という、いたれりつくせりの技。短所と言えば、空中の相手には1発しか当たらず、ダメージも小さいという点だけだ。

●キックZEROカウンター●

パンチZEROカウンターに比べて、キックZEROカウンターはいいとこなし。攻撃判定の出は遅いし、攻撃後の隙も非常に大きい。強いて言えば、空中の相手にヒットさせた場合のダメージがパンチよりわずかに高い程度か。



パンチボタン連打で4ヒットまで叩き込め!

この技が間に合わなかった場合に使うと有効

3 オリジナルコンボ

●ゲージがLv.1程度の場合●

オリコン発動直後に弱ライジングジャガーを出し、オリコンゲージが残りわずかになるまでそれを繰り返す。そしてゲージがなくなる直前に強ライジングジャガーを出せば、空中の相手に追い打ちでヒットさせることができる。

●ゲージがMAXの場合●

しゃがみ弱キックから弱ジャガーキックを、テンポ良く5~6回繰り返したあとに、しゃがみ弱キックにキャンセルをかけて強ライジングジャガーを出そう。タイミングはシビアだが、相手の体力を8割方奪うことも可能だ。



残り時間直前で強ライジングジャガーを出せ

オリコン中のコマンド入力はタイミング命!

覚えるべき連続技 強力な連続技を狙うならライジングジャガーを使え

ジャンプ中キック等からしゃがみ弱、中パンチにキャンセルをかけて強ライジングジャガーを出す。これがアドンの基本的な連続技だ。体の大きい相手に対しては、めくりジャンプ中キック→しゃがみ弱パンチ→しゃがみ中パンチ(目押し)→キャンセル強ライジングジャガーがヒットするが、ダメージ

的には大差なし。だが一応覚えておいて損はない。スパコンゲージが溜まっている場合は、強ライジングジャガーをジャガーバリードアサルトに代えると破壊力が一気に上がるので、狙えるチャンスがあったらぜひ試してみよう。レベル3で出せば体力ゲージ半分以上は余裕で奪うことができるぞ。

ジャンプ中キック→しゃがみ中パンチ→Lv.3ジャガーバリードアサルト



ジャンプ中キックのヒット後しゃがみ中パンチを当てる前に、ジャガーバリードアサルトのコマンドを途中まで入力しておく、キャンセルしやすい

不利な相手にはこう戦え! VS.ナッシュ

ナッシュを相手にする場合に嫌なのは、しゃがみ中、強キックとソニックブーム、サマーソルトシエルというところ。足払い系はしゃがみ中パンチで潰せるのであまり問題ないだろうが、ソニックブ

ームに対しては先読み気味に中や強のジャガーキックで反撃。接近したら、しゃがみ弱キックから投げや弱ライジングジャガー、パンチZEROカウンターが有効。飛び込まなければサマーは怖くない。



足払いにはしゃがみ中パンチで潰そう



ソニックには中か強のジャガーキック

対COM戦 アドンのこの動きに注意

COMアドンが暴れたしたら、うかつに手を出さずにおとなしくのを待とう。おとなしくなったら、少し離れた間合いで隙の小さい弱攻撃を空振りする。するとアドンは飛び込んで来るか必殺技

を出すかするので、前者なら対空技で迎撃。後者のうちライジングジャガーには着地後攻撃。ジャガーキックはガード後にZEROカウンターか出の早い技で反撃する。ただジャガーリボルバーには注意。



アドンが暴れたらうかつに手を出さずにおとなしくのを待とう



ジャガーキックはガード後にZEROカウンターか出の早い技で反撃する

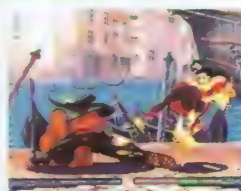


# 四星パワーでどんなやつらもフッ飛ばす!! バーディー

ザンギエフとライバル関係にある投げキャラ。意外に機動力があるのが魅力の1つだ。

## 溜め技と投げ技の両方を駆使して戦え

前作「ストZERO」では唯一の投げキャラだったが、今回ザンギエフの参戦により、新たな投げキャラファンを獲得すべく（?）、いろいろと改良・新技が追加されている。ブルホーンを常に溜めておき、飛び道具などがきたらスリ抜けつつ攻撃、あるいはブルリベンジャーを狙う。近距離戦では判定の強いしゃがみ中パンチなどの基本技やマーダラーチェーン、新技のパンディットチェーンも使っていこう。



●コマンド投げは、出は遅いが判定の強、牽制が多い

●コマンド投げは積極的に使っていいこと



## 覚えるべき基本技 飛び込み攻撃、地上攻撃の対策をよく知れ

### ●牽制に有効な技●

#### しゃがみ中パンチ しゃがみ中キック

しゃがみ中パンチやしゃがみ中キックは、出は遅いが相手の下段攻撃などを潰してしまう効果があるので、近・中距離でも積極的に使える。ガイの疾駆けからの2択攻撃を止めるのにもいい。ここからのブルホーンやブルリベンジャーなども奇襲としてはいいだろう。



●しゃがみ中キックは、しゃがみ中パンチよりも出は遅い

### ●対空に有効な技●

#### しゃがみ強パンチ 立ち強キック

対空には、しゃがみ強パンチが有効だ。技の出も意外と早く、悪くても相打ちになる程度。攻撃判定が出ている時間が長いのもいい。また、遠くから飛び込んできた相手には立ち強キック、という手もある。時間差気味に後半の中段攻撃がヒットすることもある。



●しゃがみ強パンチは、しゃがみ中キックよりも出は遅い

### ●ジャンプ中に有効な技●

#### ボディープレス（↓+強パンチ） ジャンプ強キック

攻撃判定が出続けるボディープレス（ジャンプ中に↓+強パンチ）で、相手のダウンに対して接近し、起き上がりにめくり気味に攻撃するのがかなり強力だが、遠くの敵に対してはリーチのあるジャンプ強キックが使える。また、ジャンプ強パンチもクセはあるが使える。



●ボディープレスは、しゃがみ中キックよりも出は遅い

### ●特殊技●

#### 立ち強キック（密着時）

バーディーの技の中で特殊な攻撃判定を持つ技といえば、立ち強キックのヒールドロップだ。1段目は中段攻撃（しゃがみガードできない）で、2段目は上段攻撃というもの。他のキャラにも中段攻撃はあるが、バーディーにはコマンド投げがある分幅が広がるぞ。



●これを当ててから下段攻撃やコマンド投げにつなぐ

## 覚えるべき必殺技 2つの突進技とコマンド投げを組み合わせる

### ブルホーン

同威力のPとKを押して離す

パンチかキックボタン2つ以上同時押しで溜めるという特殊な溜め系必殺技だが、実に使える技で

ある。パンチとキックボタンで同時に溜めることもできるし、溜め時間によって威力も増していくぞ。さらに特徴として、出す瞬間にかなりの無敵時間が発生する点がある。いろいろ抜けられるぞ。



### マーダラーチェーン

方向ボタン1回転+パンチ

コマンド投げのマーダラーチェーンは、投げの間合いに相手を置いた状態で、方向ボタンを1回転

させてからパンチ。逃がさないために、接近から打撃技を当ててから投げ、というコンビネーション（投げハメとも呼ぶ）が有効だ。ちなみに投げの間合いは、スクリュウとほぼ同じ。自信持って狙え/



コンボ  
ゲージ  
活用法 **7** **スーパーコンボ**

●ザ・パーティー●

横方向への打撃系スーパーコンボ、ザ・パーティー。出始めの無敵時間が長く、相手の近くへと突進を続けるまで空振りということが少ないのは、使いやすい。レベル3で相手にヒットさせると、かなり笑える動作をとるぞ。

●ブルリベンジャー●

ブルヘッド、ブルホーンなど、動きが遅いように見えて実は、素早く攻撃体制に入る技を多く持つパーティー。中でも特に実用的なのが、ブルリベンジャーだ。画面中のどこに相手がいるとも一瞬で投げに行けるのは非常にお得だ。



コンボ  
ゲージ  
活用法 **2** **ZEROカウンター**

●パンチZEROカウンター●

ZEROカウンターは、空中から攻撃を仕掛けてくる相手に対してはパンチで反撃。頭突きのような動作をとるので、攻撃判定は高い位置に出る。地上戦で使うと空振りになってしまうことも多いのでムダに使わないように。

●キックZEROカウンター●

地上戦では、空振りしにくいキックZEROカウンターを主に使用する。立ち強キックにも似た独特の蹴りのモーションで反撃するが、あまり距離が開かないのと、相手がダウンしないのと、強引にコマンド投げにつなげてもいい。



コンボ  
ゲージ  
活用法 **3** **オリジナルコンボ**

●ゲージがLv.1程度の場合●

パーティーのオリジナルコンボは、ブルヘッドとブルホーンの打撃系の必殺技2つを使って組み合わせる。左右溜めの必殺技はオリジナルで出すのはちょっとコツがあるぞ。浮かせた相手にブルヘッドを数回当て、最後にファイナルブルホーン。

●ゲージがMAXの場合●

パーティーにとって、オリジナルコンボを決めるチャンスは少ない（ブルリベンジャーがあまりにも強いので、コンボゲージはそっちに回しがちだ）が、オリジナル中はブルホーンの溜め時間が極端に短くなることを利用するのだ。



**覚えるべき連続技** **相手の動きを読んで、飛び込み攻撃から決める**

パーティーには、投げ必殺技が2つあるが、必殺技を連続攻撃に交ぜるとすれば、やはり溜め技のブルヘッドだろう。ブルヘッドは出が非常に早だけでなく、当たれば相手をダウンさせられるという強みがある。ジャンプ攻撃（ボディプレスでもいいが強キックのほうがリーチが多少長い）を当

ててから、しゃがみ強パンチの1段目をキャンセルすれば連続で入り、3ヒット、かつダウンさせられるぞ。また、ザ・パーティーは多少コマンドが難しいが、決まればかなりのダメージを与える連続技として使える。とりえずジャンプ攻撃をかける場合は、常に連続技に持ち込める準備をしておこう。



**不利な相手にはこう戦え！ VS. さくら**

さくらの飛び道具はそれほど強くないが、いきなり出される咲桜拳による交通事故的多段ヒット&ダメージと、ガード後に反撃しづらい春風脚、そしてこちらの飛び込みに対しての昇りジャンプ迎撃

などで、なかなか接近できないのがつらい。さくらの打撃技の空振りや波動拳の硬直中に反応して、ブルリベンジャーを狙っていこう。近付いたらどんどん2択攻撃をかけて一気にたたみかけるべし！



**対COM戦** **パーティーのこの動きに注意**

COMのパーティーは、やたらとブルホーンを出してくるのが特徴だ。1発目のブルホーンをガードしたからといって、しゃがみ攻撃を出しても、またすぐ次のブルホーンにスカされてダメージを食

らうケースも多い。反撃するのはブルヘッド（パーティーが赤くなる）のときとブルリベンジャーが来たときだけにしておこう。飛び道具を持つキャラのときは、ガンガン撃って固めてしまおう。





# 鬼神の如き素早い攻めで、真骨頂の強みを開きよ!

## ガイ

弱疾駆けからの連係と、しゃがみ中キックを主軸とした選択攻撃で攻めていくのが基本。

### しゃがみ中キックと弱疾駆けを主軸に素早く攻めまくれ

移動スピードは抜群なのだが、ジャンプの軌道が飛び込み向きではないために地上戦を強いられる。ガイ。そのために、キャンセルは効かないがリーチのあるキック系攻撃と、攻撃判定が強いうえに技の出も早いパンチ系攻撃を組み合わせ、相手の隙を突いて武神イズナ落としや弱疾駆けで奇襲をかけ、得意の選択攻撃を仕掛ける。ガイ本人も語る「勝機は鬼神の攻めにあり」を実践することで強くなるキャラだ。



●基本技にキャンセルをかけ弱疾駆けで一気に接近戦だ!

●1段目にキャンセルが効き2段目にダウンを奪える技だ



## 覚えるべき基本技

## しゃがみ中キックからの連係こそガイの真骨頂

### ●牽制に有効な技●

#### 中キック

#### しゃがみ中キック

攻撃判定が強くリーチのある中キックは牽制に有効で、足払い系の攻撃を避けつつ当てることも可能だ。キャンセルから鬼神イズナ落としや弱疾駆けでの奇襲を仕掛けたいのであれば、しゃがみ中キックも牽制になる。リーチはないが場合によって使い分けたい。



●相手の足払いを避けて牽制でき、攻撃判定も強い中キック

### ●対空に有効な技●

#### しゃがみ強パンチ

#### イズナ落とし(空中投げ)

大抵の攻撃にはしゃがみ強パンチで対応できるが、中には基本技では迎撃不可能なほど攻撃判定の強いジャンプ攻撃もある。この場合は早めの強キックか空中投げを仕掛けるのが迎撃手段だ。ガイにとって対空技は、攻めへの転機にもなるので確実に迎撃したい。



●迎撃後にキャンセルして武神八双拳でダメージを奪える

### ●ジャンプ中に有効な技●

#### ジャンプ強キック

#### ジャンプ弱キック

ガイはジャンプの軌道が高いため飛び込み攻撃は難しいが、逆にこれは相手の攻撃や踏み込みを封じるために役立つ。最も有効な技が攻撃判定の強い垂直ジャンプ強キックで、三角飛びからの奇襲としても有効だ。頭上への飛び込みにはジャンプ弱キックも使える。



●下方向に攻撃判定が強く、相手の踏み込みを未然に防げる

### ●特殊技●

#### 首砕き(→+中パンチ)

#### 肘落とし(空中で↓+中パンチ)

しゃがみガード不可で近距離から決めると2ヒットする→+中パンチの首砕きは、選択攻撃の一つとして有効な技だ。ジャンプ中に↓+中パンチの肘落としは、ジャンプの軌道が真下に変わるので対空必殺技を誘いやすく、フェイントとしても有効に使える。



●しゃがみガードを崩す性質なので、選択攻撃に組み込める

## 覚えるべき必殺技

## 崩山斗と武神イズナ落としとして攻めへの活路を開け

### 崩山斗

#### ↓↘←+パンチ

移動して体当たりを決める崩山斗は、キャンセルの効く強攻撃から連続技として決めるのが常套手



段だ。ダルシムのようなリーチのある立ち攻撃を崩山斗のモーションで避けて、カウンターを狙うことも可能。またボタンの強弱による性質の違いはほとんど無いので、弱崩山斗をメインに使いたい。

### 武神イズナ落とし

#### ↓↘→+パンチ+パンチ

奇襲の要になる武神イズナ落としは受け身が取れない投げの必殺技で、しゃがんだ相手には肘落と



しになる自動2択攻撃だ。相手の飛び道具の硬直中や、しゃがみ攻撃のキャンセルから出すのがポイントだ。画面端で決めれば着地した瞬間に武神八双拳の連続ヒットも可能なので、隙あらば狙いたい。



●しゃがみガードを崩す性質なので、選択攻撃に組み込める

スーパーコンボ 1

●武神剛雷脚●

突進しつつ連続攻撃を決めるのが武神剛雷脚だ。レベルによりヒット数が増加し、最後の蹴り技が決まったあと相手は後転しつつ離れていくので、間髪入れずに弱疾駆けや武神イズナ落として追いかけて奇襲攻撃を仕掛けたい。

●武神八双拳●

武神八双拳はガイの技の中で最も強力な対空技となる。レベルによりヒット数、及び最後の蹴り技が変化する。しゃがみ強パンチで相手の飛び込みを迎撃後、キャンセルで出すと連続技になるので大ダメージを奪える。



ZEROカウンター 2

●パンチZEROカウンター●

相手の攻撃を受けつつしゃがみ強パンチを出すパンチZEROカウンターは、しゃがみ強パンチと同様、ジャンプ攻撃を迎撃しやすい。食らった相手を遠くへ吹き飛ばす効果もあるので、弱疾駆けで間合いを詰めるチャンスも作れる。

●キックZEROカウンター●

相手の攻撃を受けつつしゃがみ中キックを出すキックZEROカウンターは、足元に隙がある攻撃や、飛び道具を連打する相手への数少ない反撃手段の一つでもある。近距離でダウンを奪えるので、選択攻撃を仕掛けるにも都合が良い。



オリジナルコンボ 3

●ゲージがLv.1程度の場合●

レベル1前後でオリコンを発動した場合、しゃがみ中キックでダウンを奪い、キャンセルをかけて強崩山斗を2、3発決める。制限時間直前に強武神旋風脚のコマンド入力を完成させて追加攻撃を決めれば、体力ゲージの4割を奪う。

●ゲージがMAXの場合●

ゲージMAXの場合でもガイは、決め手のはずのオリコンで大ダメージを奪う連続技がない。無理して狙う必要はないが、あえてやるならしゃがみ中キックでダウンを奪い、中武神旋風脚は2発。追撃で強武神旋風脚を決めるのが有効だ。



覚えるべき連続技 ZEROコンボからの崩山斗は連続技の要

ジャンプの軌道が高いので、飛び込みより地上戦から連続技を狙わざるを得ない。中パンチ→強パンチのZEROコンボからのキャンセル強崩山斗が要になる連続技で、相手の隙にはレベル1のスーパーコンボ並の破壊力を誇る武神獄鎖拳（弱パンチ→中パンチ→強パンチ→強キック）を確実に決め

たい。移動スピードを活かすことで、低い姿勢の攻撃以外の戻りに強パンチからキャンセル崩山斗を決めることも可能だ。スーパーコンボを連続技に組み込むなら、ZEROコンボから武神剛雷脚を決めたり、対空しゃがみ強パンチや武神イズナ落としを画面端で決めたあとに武神八双拳を狙いたい。

中パンチ→強パンチ→Lv.3武神剛雷脚



●至近距離からのZEROコンボにキャンセルをかけて武神剛雷脚につなぎ、体力の約半分を奪う。ヒット後は転がる相手に奇襲を仕掛けるのも効果的だ

不利な相手にはこう戦え！ VS.ナッシュ

強力な2つの必殺技、ソニックブームとサマーソルトシエルをいかに封じるかが、戦いの流れをつかむ鍵となる。ソニックの連発には武神イズナ落としとして奇襲をかけて、サマーソルトシエルは肘落と

して空振りを誘うのが理想のパターン。牽制で出す足払い系攻撃の戻りには、強パンチからの崩山斗やしゃがみ強キックを浅めに決めて武神旋風脚を狙うなど、常に相手の裏をかく戦いが要求される。



対COM戦 ガイのこの動きに注意

序盤では弱～中～強と武神旋風脚を連発するので、ガード後に連続技を決めるパターンが有効。だが、体力が少なくなるといきなり首砕きや疾駆けからの投げ技を狙ってくる。不意の武神イズナ落とし

しを食らわないためにも、画面端へ移動して、しゃがみガードで固まりつつ牽制技と対空技で迎撃する戦法を取る。画面端ならば武神イズナ落としも肘落としに変化するので、最悪でもガードができる。





# 何をやっても倒れる、ミーはそんなの倒れっこネ ソドム

相手をダウンさせるまでが難しいソドム。ダウンさせたら破壊力のある技で一気に葬れ。

## ジゴクスクレイブで牽制、めくりの攻撃も狙うネ

近距離、中距離とも無難に戦えるソドムだが、決め手はめくりジャンプ弱キックからの選択攻撃だ。しゃがみ弱キックや立ち中キックなどで相手を固め、そこからキャンセルジゴクスクレイブやブツメツバスターで相手を惑わせる。中段攻撃を持たないソドムにとって、投げはガードを崩せる唯一の手段なのだ。キャンセル投げはハメっぽくて嫌という人は、相手の隙をスライディングやジャンプ攻撃で丁寧に突いていこう。



●怒濤の幕開け、ジャンプ弱キック。これがミーの春ネ!

●基本にして究極。攻めつつスパコンゲージをためよう



## 覚えるべき基本技 中キックで牽制、スライディングや投げでダウンを奪うネ

### ●牽制に有効な技●

#### 中キック 強パンチ

中キックは技の速さや攻撃判定のバランスが良く使いやすい。リーチもありキャンセルもかかるので、ジゴクスクレイブにつなげよう。強パンチは出るまでが遅く使いづらいが、出せばかなり強い。先読みの要素は入るが、奇襲としてはすこぶる効果的だ。



●地上戦の要、中キック。ここからキャンセル必殺技でGO

### ●対空に有効な技●

#### しゃがみ強パンチ ジャンプ強キック

しゃがみ強パンチは早めに出せば一方的に負けることは少ないが、これはおもに近距離の場合に限られる。遠距離の対空にはジャンプ強キックがよい。ジャンプの昇りですぐに出すか、前もって飛んでおく感じで使おう。空中ガードは可能だが追い返すだけでも十分だ。



●結構後ろにも判定があるので、至近距離では信賴できる

### ●ジャンプ中に有効な技●

#### ジャンプ強キック ジャンプ弱キック

強キックはリーチが長く、攻撃判定も股のあたりまであるので強パンチより使いやすい。弱キックは下方向に判定が強いのが特徴。相手の頭付近を狙って飛び込むと、自分にも相手にもガード方向が分からなくなるほどの便利なアバウトさを持っている。活用しよう。



●この技の布石として対戦中に垂直ジャンプしておくのも手

### ●特殊技●

#### 挑発(L+R)

#### →++中、強キック(投げ)

「ZERO2」ではソドムの挑発にも攻撃判定が付いた。とは言えダメージは微々たるものなので、オリジナルコンボの最後の一撃にでも使うと良いだろう。またキックボタンでの投げはダメージこそ低い、スーパーコンボのメイドノミヤゲで空中追い打ちが可能だ。



●屈辱技として最高ラウンドに1回のチャンスを活かせ

## 覚えるべき必殺技 本領発揮、ここからミーのDIE GO MEET(醍醐味)ネ!

### ジゴクスクレイブ

#### ↓→++パンチ

中距離～長距離でのソドムの主力武器。弱は隙が少なく使いやすいが、弱キックからはつながら

●弱は隙が少なく使いやすいが、弱キックからはつながら



●強パンチでダウンは奪いやすい

### ブツメツバスター

#### 方向ボタン1回転+パンチ

ガードを固めて動かない相手にはブツメツバスターで攻める。最初に小ジャンプする動作があるた

●連続技として使うことも可能



●ブツメツバスターは投げと打撃

## 1 スーパーコンボ

### ●メイドノミヤゲ●

連続技に使うのがベストだが、無敵時間を使ったカウンターにも便利。レベル1は相討ちになりやすいので、おもにレベル2で狙おう。またレベル1と2は中距離の対空としても強く、空中で多段ヒットするのでダメージも大きい。

### ●テンチュウサツ●

ブツメツバスターの強化版。ジャンプからの奇襲や、ダウン回避技のテングウオーキングのあとにメイド〜とテンチュウサツで選択攻撃を迫るのも効果的だ。技が出せないという人は2回転後にきちんと止めるクセをつけてみよう。



●間合いを合わせ対空3 HITを狙ってこう

●大ダメージ確定。コメントを練習して実践だ

## 2 ZEROカウンター

### ●パンチZEROカウンター●

おもに遠距離の対空に使う。ただ移動距離が長いので、相手の下をくぐってしまわないよう注意が必要だ。遠距離の対空に乏しいソドムにとって生命線とも言える。スパコンゲージに余裕があるときは積極的に狙ってこよう。

### ●キックZEROカウンター●

全キャラ中でも屈指のリーチを誇る。突進技や起き上がりの返し技に最適。通常技をガードさせて相手の反撃を誘い、そこに合わせてカウンターを取るのも有効だ。技の見た目はスライティングと同じだが隙はこちらのほうが少ない。



●相手に主導権を渡される前にこれで押し返せ

●まめにゲージを溜め、受けに回るのを避ける

## 3 オリジナルコンボ

### ●ゲージがLv.1程度の場合●

しゃがみ強キック（スライティング）で浮かせたあと、弱ジゴクスレイブを連発。途中で相手を落としそうになったら、しゃがみ強パンチで拾おう。あと一撃でKOできそうな場合は、最後に挑発を2〜3発当ててやろう。

### ●ゲージがMAXの場合●

立ち強パンチ〜弱ジゴクスレイブをタイムオーバーぎりぎりまで繰り返し、ラストにブツメツバスターを決める。オリコン中は投げ技も連続技としてつながるが、スライティングなどでダウンさせると決まらなくなるので注意。



●確実に思えるなら、中パンチを打ってみよう

●これが決まれば気分は大安吉日。狙う価値大

## 覚えるべき連続技

## Wow! チョットの工夫でリスクがチョー減ります!

最高の攻撃力を持つのは右の写真の連続技だが、実際の対戦ではそう狙えるものではないので局面に応じた使い分けが必要だ。ちょっとした隙に決めるならしゃがみ弱キックからの強ジゴクスレイブ。隙は突いたがスパコンゲージが無いときは、しゃがみ強パンチからの強ダイキョウバーニング。

相手との距離が離れていたら中キック（しゃがみ中キックはキャンセル不可）からの強ジゴクスレイブがいい。これらの連続技でダメージを与え、ダウンを奪ったら起きあがり攻める。ソドムは受けに回ると弱いので、奪えるダメージはきっちり奪い、常に攻めのリードを保っていくようにしよう。

### ジャンプ強パンチ→しゃがみ強パンチ→Lv.3メイドノミヤゲ



●高い攻撃力は魅力だが、スパコンゲージを全て消費してしまうのかネック。あとのことを考え、レベル2やダイキョウバーニングなどを使い分けよう

### 不利な相手にはこう戦え!

### VS.リュウ

スライティングは出るまでが遅く、波動拳の下をくぐるには先読みが必要になる。そのうえ隙も大きいので、ガードされたらまず確実に反撃を受ける。中キックや強パンチ、弱ジゴクスレイブなど

で牽制し、ここぞというときだけ狙うようにしよう。そして連続技やスライティングでダウンを奪えたら、ジャンプ弱キックからの選択攻撃で攻める。リバーサル昇龍拳などの反撃を誘う手も有効だ。



●あくまで理想。狙いすぎると読まれる



●使いこなせば強い。まさに秘技デース

### 対COM戦

### ソドムのこの動きに注意

COMソドムはガードが甘く、適当にしゃがみ強キックなどを出しても食らってくれるが、時折ジゴクスレイブ3連発などの侮れない行動をしてくる。あわてずに3発目に無敵必殺技やZEROカ

ウンターで反撃しよう。ジャンプから技を出さずにブツメツバスターを仕掛けてきた場合は、弱攻撃連打やオリコンで反撃。こちらから飛び込んでみてもまず無抵抗なので、連続技の練習台にしてあげよう。



●必ずガードを破る。強パンチ



●必ずガードを破る。強パンチ



防衛な指で常にクールに戦え

# ナッシュ

守りの堅い軍人、ナッシュ。冷静に状況判断し、的確な対処をして戦うキャラだ。

## 2つの溜めの必殺技を効果的に使うこと

溜めの技術がないと難しいが、「ストII」シリーズのガイル同様、ソニックブームを撃ってから追いかけ、それを盾にするのが基本だ。常に方向ボタンを、後ろ向きに入れながら技を出すようにして横と下に溜め、いつでもキャンセルソニックやサマーソルトシェルを出せるようにしておきたいところ。ソニックで相手を飛ばせる工夫をしよう。スパコンは状況に応じて使うとして、チャンスときはオリコンのほうが有効だ。



○方向ボタンは常に左下に入れ、溜めを作るようにしよう

○相手が飛ぶのを見てからサマーソルトを出す練習をせよ



## 覚えるべき基本技 リーチの長い基本技を使い、必殺技の溜めを作れ

### ●牽制に有効な技●

しゃがみ中キック  
しゃがみ強キック

基本的にリーチの長いナッシュ。必殺技以外にもいろいろと相手を足止めできる基本技を持っている。必殺技を溜めながらの中足払いを基本として、出が早い強足払いも交じえソニックブームを撃っている。強足払いは、相打ちになってもダウンを奪える点が高性能。



○下段攻撃で牽制。相手は下カートの必要を迫られる

### ●対空に有効な技●

立ち中パンチ  
立ち中キック

基本技でジャンプ攻撃を撃ち落とすなら、立ち中パンチや立ち中キックが確実だ。中パンチは後ろに溜めたまま出せるが、中キックは入れたままだとソバットに変化してしまうので注意。サマーの溜めが足りないときに、いつでも出せるように練習しておこう。



○どちらの技も早めに出すことが必要。置いておく感して

### ●ジャンプ中に有効な技●

ジャンプ中キック  
空中投げ

空中戦（相手のジャンプに対してこちらがジャンプしたとき）になった場合、横にリーチの長い中キックや高い位置に出るパンチ系の技が有効。また、地上の敵に攻撃するときは、下に長く判定の強い強キックが威力を発揮する。また、直接空中投げを狙う手もある。



○空中投げは空中で一瞬強パンチ。常に狙うのもいい

### ●特殊技●

ジャンピングソバット(→+中キック)  
スピニングバックナックル(→+強パンチ)

しゃがみガードを崩す中段攻撃、ジャンピングソバットは←か→+中キック。相手の足払いなどの下段攻撃を跳び越えながら蹴るのは有効だが、出が遅く止められやすいのが難点。また、←か→+強キックのステップキックは、溜めたまま前進できるのが特徴だ。



○起きあかりに重ねるか、忘れた頃に狙ってみるなど

## 覚えるべき必殺技 ソニックで飛ばせてサマーソルトで落とせ

### ソニックブーム

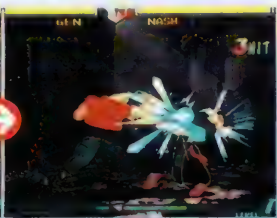
←溜め→+パンチ

ナッシュの基本戦法の主軸となる、隙の少ない強力な飛び道具がソニックブームだ。溜め時間は約

1秒で、発射時や技の硬直時間等はほとんどないが、攻撃判定があまり広くなく、威力も低い。ただ出すよりも、接近で弱パンチや中キックをキャンセルさせて出せば反撃されにくいぞ。



○相手はガードを破る前に近づいて攻撃する



○キャンセルしてソニックを撃つ

### サマーソルトシェル

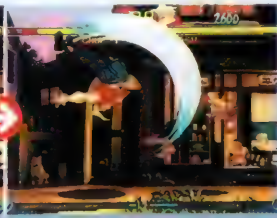
↓溜め↑+キック

対空攻撃としてはかなり優秀なサマーソルトシェル。溜め時間はソニックと大差ないが、常にしゃ

がみながら行動して、足払いなどをガードさせた相手が飛んできた場合に、すかさずサマーで落とせるようにしておくのは、強いナッシュ使いになりたければ、使えて当然のテクニックだ。



○ソニックを撃つ前にしゃがみガードを破る



○キックを溜めて出す



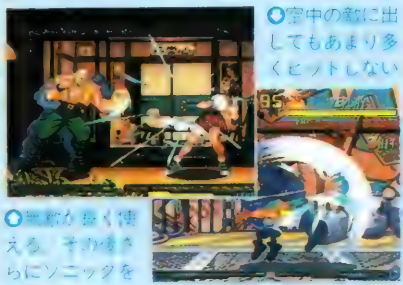
スパコン  
ゲージ  
活用法 **1** **スーパーコンボ**

●ソニックブレイク●

ナッシュのスーパーコンボは3種類あるが、飛び道具はこれだけ。コマンド入力後、パンチボタンを押していくごとにソニックブームが追加で発射される。レベル1なら最大2発、2は3発、3なら4発まで出せるのだ。

●サマーソルトジャスティス●

コマンドは難しいが、威力は高い。起きあがりにも相手が接近していたら、イチカバチカ出してみるのも悪くない。また、地上戦の最中に読みで出すのもいいだろう。連続技として出せるようになったらパッチリだ。



スパコン  
ゲージ  
活用法 **2** **ZEROカウンター**

●パンチZEROカウンター●

ZEROカウンターは対空ならパンチが有効だ。相手の攻撃を受けてからスピニングバックナックルで吹き飛ばす。食らった相手はダウンするが、しゃがんでいる状態の敵には当たらないので、対空には早めに出すようにしよう。

●キックZEROカウンター●

地上での反撃にはキックカウンターを使う。しゃがみ強キックの動作をするのだが、食らった相手はさほど遠くに飛ばないので、すぐに接近して起き上がりにジャンプ中キックで2択をかけたところ。ただしガードされると危険。



スパコン  
ゲージ  
活用法 **3** **オリジナルコンボ**

●ゲージがLv.1程度の場合●

ナッシュのオリジナルコンボは、操作もさほど難しくなく、大ダメージを奪うことのできるコンビネーションもあるので、ぜひ相手の飛び道具の硬直などに叩き込みたい。強足払いで転ばせた相手に強のサマーソルトシェルで追撃だ。

●ゲージがMAXの場合●

レベル3まで溜まっているときは、単にレベル1のときの組み合わせを続ければいいだけ。強のサマーを3回食らわすことも可能だ（引きつけて当てたほうが強いぞ）。また、オリジナルコンボを対空として使うのもいいだろう。



**覚えるべき連続技** **接近戦でいつでも狙える強力コンボ**

ナッシュのお手軽連続技は、ジャンプ強キックから、必殺技を溜めたまましゃがみ弱パンチを当て、キャンセルでサマーソルトシェル。ジャンプ直後に方向ボタンを下に入れるのがコツだ（ナッシュ使いにとっては基本中の基本だが…）。弱パンチの後にしゃがみ弱キックをはさんでキャンセルサマーでも

OKだ。ただしこのときは中のサマーで。また、スーパーコンボを交えるのも強力だ。ちなみに、これは状況が限定されるが、クロスファイアブリッツを画面端に追い込んだ相手に決めると、なんとその後サマーソルトジャスティスで追い打ちが可能だぞ。タイミングは難しいが威力は抜群だ。

**ジャンプ強キック-しゃがみ弱パンチ-サマーソルトジャスティス**



●ジャンプの直後からサマー（あるいはソニックブレイクやクロスファイアブリッツ）の溜めを開始する。スパコンのジャスティスでもいいぞ

**不利な相手にはこう戦え！ VS.サガット**

必殺技をコマンド入力で出せるキャラクターは基本的にやりにくい、中でも強敵となるのがサガットだ。低い体勢から発射されるグランドタイガーは、読んで飛び込んで、少し遅いとタイガーブ

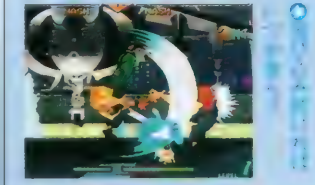
ロウで撃墜されてしまう。ソニックをできるだけ早く溜めて撃ちまくり、相手にプレッシャーをかけつつ飛び込むスキを探る。飛び込むときは必ず技を出す寸前まで空中ガードしておくこと。

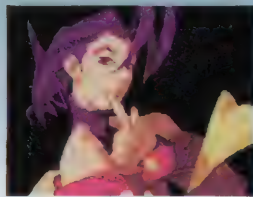
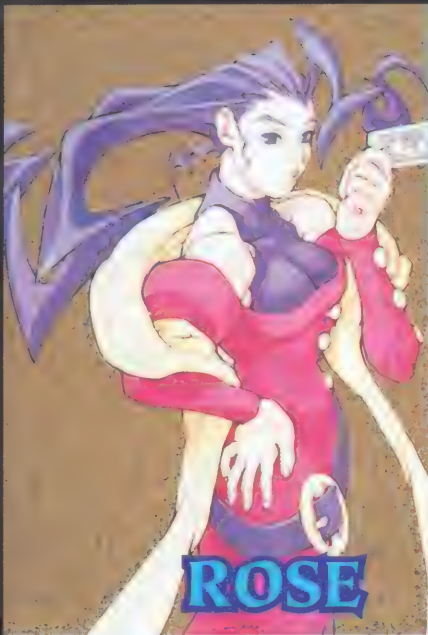


**対COM戦 ナッシュのこの動きに注意**

COMのナッシュは、人間が使うほど賢くはないものの、なかなか堅い守りを見せるときもある。そのわずかなスキを見逃さず、ガンガン飛び込んで連続攻撃を打ち込みまわろう。もちろん、COM

がソニックブームを撃ったときに飛び込むのが得策だが、サマーで撃墜される多少のダメージは気にしないでいい。連続技は、使用キャラの一番痛い技で問題ない。投げキャラなら投げでハメまくれ。





ソウルパワーを身にまとい、なみいる敵を倒すからさ

# ローズ

新技のおかげでゼロコンボがなくとも連続技には困らない。攻めも守りも堅く行け。

## 新技ソウルスパイラルを主軸に連続技を狙え

飛び道具であるソウルスパークの硬直時間が長く、やられ判定が前方に突出してしまう。よってローズは飛ばせて落とすという戦法が取りにくい。普段は相手の行動を待ってそれらに対応していき、こぞとというときに必殺技をからめた連続技を入れる戦法をメインに使っていこう。中段攻撃がないローズは相手に待たれることも多いので、スライディングからの連係攻撃などで待ちを崩して行く戦法も重要になってくる。



●新技は連続技に使える。ダメージもかなり高い

●めくり性能が大幅アップしたジャンプ中キック



### 覚えるべき基本技

### 出の早いしゃがみ中パンチで相手の技をつぶせ

#### ●牽制に有効な技●

#### 立ち中キック しゃがみ中パンチ

立ち中キックは相手の下段攻撃を避けながら攻撃できるので、スライディングの先のほうをガードさせたときや相手の足払いが届く位置でウロウロしているときなどに出すと効果的。出の早いしゃがみ中パンチで相手の下段技をつぶしていくのもいい牽制だ。



●立ち中キックは相手の下段攻撃を避けながら攻撃できる

#### ●対空に有効な技●

#### しゃがみ強パンチ

しゃがみ強パンチは、早めに出しておけばまず負けることのない対空技。ただし春麗等の一部キャラにはつぶされる場合もあるので、ゲージが溜まっていればパンチZEROCOUNTERのほうが安全。しゃがみ強パンチからキャンセルソウルスパークも牽制として有効。



●しゃがみ強パンチは、早めに出しておけばまず負けることのない対空技

#### ●ジャンプ中に有効な技●

#### ジャンプ中キック ジャンプ強パンチ

ジャンプ中キックは下方向への攻撃判定が非常に強い。ガードしがちな相手に対しては積極的に狙おう。ジャンプ強パンチはバックジャンプで出せば飛んできた相手を迎撃できる。また攻撃判定も強いので、飛び込みにも適した技だ。空中戦でもほぼ勝つことができる。

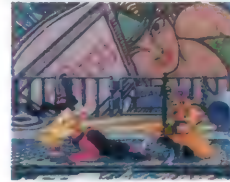


●ジャンプ中キックは下方向への攻撃判定が非常に強いので、ガードしがちな相手に対しては積極的に狙おう

#### ●特殊技●

#### スライディング (↓+中キック)

前作よりも硬直時間が長くなったため使いにくくなった技。だが爪先のほうを当てるように使えば反撃を受けることは少ないので、連係技として組み込んでいこう。また相手をダウンさせたときや、遠くから近付く手段として使っていけばプレッシャーをかけられる。



●スタート時の間合しから出すとベスト

### 覚えるべき必殺技

### 弱リフレクトで飛び道具を吸収し、ゲージを溜める

#### ソウルリフレクト

#### ↓↘←+パンチ

弱ソウルリフレクトで相手の飛び道具を吸収すると、スパコンゲージの溜まりが早くなるうえ、ソ

ウルスパークの威力もアップする。中リフレクトは飛び道具をまっすぐ跳ね返すので、それを楯にしてスライディング等で相手に近付くといい。強は斜め上にはね上げるので、飛び込みを返すことも可能。



●弱リフレクトで相手の飛び道具を吸収すると、スパコンゲージの溜まりが早くなる

#### ソウルスパイラル

#### ↓↘→+キック

「ZERO2」から加わった新技で、ドリル状にしたマフラーで相手を貫く。硬直時間は長いが連

続技として非常に役立つ技だ。弱スパイラルはしゃがみ中パンチからキャンセルで決まるので、パンチのZEROCOUNTERが決まった時に狙おう。強パンチからのキャンセルなら強威力でも決まる。



●しゃがみ中パンチからキャンセルで決まるので、パンチのZEROCOUNTERが決まった時に狙おう

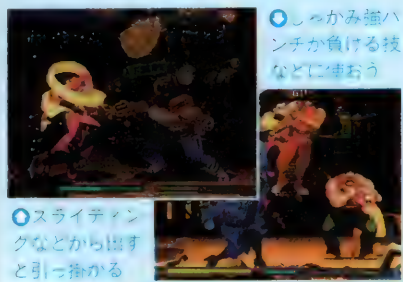
スパコンゲージ活用法 **7** スーパーコンボ

●オーラソウルスパーク●

オーラソウルスパークはレベルによってかなり性能が変わる。レベル2よりもレベル1のほうが無敵時間が長いので、普段はレベル1をメインに使うほうがいいだろう。レベル2は通常技をキャンセルして連続技に組み込むと強い。

●オーラソウルスルー●

レベル1は上昇途中が完全無敵なので、対空に使うのがよい。しゃがみ強パンチを対空に使い、キャンセルしてレベル1を出すと吹き飛び中の相手をつかむことができる。この連係は必ず覚えよう。無敵時間はレベル3が最も長い。



●しゃがみ強パンチが負ける技などに使おう

●スライディングなどから出すと引っかけ

スパコンゲージ活用法 **2** ZEROカウンター

●パンチZEROカウンター●

ローズのパンチZEROカウンターは技自体に攻撃力はなく、相手を捕まえて背後に回るだけだ。この間相手は一定時間行動不能なので、出の早い技ならダメージを与えられる。しゃがみ中パンチからのソウルスパイラルが安定。

●キックZEROカウンター●

しゃがみ強キックの動作で相手に反撃する。リーチがかなり長いので、相手がキャンセルから出した飛び道具等に対して使うといいだろう。確実にダウンを奪いたいときに使おう。ちなみに分身中に出しても1ヒットしかしない。



●確事にダウンさせたい場合はキックを使う

●行動不能中はほんの一瞬、素早く決める

スパコンゲージ活用法 **3** オリジナルコンボ

●ゲージがLv.1程度の場合●

レベル1の場合、飛び込みやスライディングから当てていくのがいい。最初の技がヒットしたらソウルスパイラルを数回当て、時間切れ直前にしゃがみ強パンチで相手を吹き飛ばしたら、キャンセル強ソウルスルーで追加ダメージだ。

●ゲージがMAXの場合●

弱ソウルリフレクトで飛び道具を吸収してソウルスパークの威力を上げた場合、オリジナルコンボ中はその威力のままソウルスパークを出せる。レベル3の状態でもオリコンソウルスパークを連発すれば体力を8割奪うことも可能だ。



●端に追い込んだらソウルスパークを連発

●相手の対空技を読み、無敵時間を使って反撃

覚えるべき連続技 **ジャンプ攻撃からの強力なコンボを決める**

この連続技はお手軽なうえ体力ゲージの4分の1以上を奪うことができるので、ぜひマスターしておこう。ジャンプ強パンチはなるべく引きつけて当て、次のしゃがみ強パンチにつなぎやすくする。しゃがみ強パンチにキャンセルをかける場合、早めにコマンドを入力しないとキャンセルを受け付け

てくれないので注意。すべてヒットすれば5ヒット。気絶させる確率が高いのもまた魅力的だ。飛び込む技をジャンプ中キックにしても成立するが、めくりヒットさせなければならないのでやや難しい。ソウルイリュージョンで分身中は空中技が中攻撃しか出せないのので、この連続技はまず決まらない。

ジャンプ強パンチ→強パンチ→強ソウルスパイラル



●飛び込むチャンスがあったら思い切って狙おう。慣れればそれほど難しくないので練習してほしい。しゃがみ強パンチのキャンセルがポイントだ

不利な相手にはこう戦え! **VS.ナッシュ**

中段攻撃のないローズは持たれると非常に辛い。ナッシュが相手の場合は、ソニックブームを弱ソウルリフレクトで吸い、ゲージを溜めて反撃の機会を待とう。ゲージが溜まったら中リフレクトでソ

ニック跳ね返し、それを楯にしてナッシュに近づくといい。しゃがみ中キック等を出してきたらそこにZEROカウンターやスパコンを含めるようにする。無駄な飛び込みはサマーの餌食になるのでダメ。



●とにかく吸い込んでゲージを溜めよう



●もう一度撃つときはその隙に足払い

対COM戦 **元が後半に出てきた場合**

COMすべてに通用する連係技としてしゃがみ弱キック→しゃがみ強キックがある。後半に出てくる元は、こちらの飛び込みを確実に返してくるので戦いにくいだが、一度駆ばせてしまえば上記の連係

でダメージを与えられる。元が飛び込んできた場合は落ちついてしゃがみ強パンチやパンチZEROカウンター等で返していこう。また起き上がりにもオリジナルコンボを重ねるとまず食らってくれる。



嘘れ超技! 吼える潜在能力!!  
全16キャラの強力ラッシュ  
を一挙収録!!

威力絶大 仰天究極の  
ラッシュ&連係伝授

テンポよく決まる数々の  
連続技が気持ちいい「リ  
アルバウト」の、キャラ  
別強力ラッシュ特集!!

オトコは  
RUSHだぜ!!



攻略  
COMPLETE ATTACK & ANALYZE

REAL BOUT

餓狼伝説

リアルバウト  
餓狼伝説

発売日	9月20日
発売元	SNK
開発元	SNK
予定価格(税別)	8800円
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚+拡張RAMカートリッジ
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	20・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

華麗な逆転劇を演出する究極ラッシュ!  
マスターすれば、どんな相手も恐くない!?

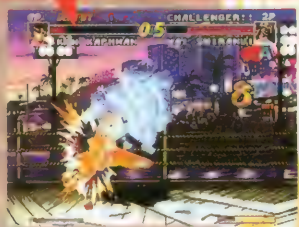
「リアルバウト餓狼伝説」は、爽やかな連続技(このゲームではラッシュと呼ぶ)が楽しい珠玉の対戦格闘だ。簡単なラッシュを叩き込んでいるだけでも気持ちいいが、どうせなら超必殺技や潜在能力も組み込んで、一発逆転の快感も堪能すべき。攻略ライターが半泣き状態で収録した「やや究極」のラッシュ集、ぜひとも極めてくれ。

○かなり絶望的な体  
力差。そこに差し込  
む一縷の光。スキ

○不用意な必殺忍  
のスキに、Aから  
のラッシュで反撃



超技を組み込め!!



○超技を組み込めるキャラは多いぞ



○最後に鼠脚で締めて、体力逆転

定義

「ラッシュ」と「連係」と「連続技」…  
ナニが違ってどこがどうなるの?

今回の記事中で頻りに登場する「ラッシュ」と「連係」、「連続技」という、なんだかまったく同じ意味にしか思えない言葉の真意を解説。



○語感では似ているが、  
連係と連続技は大違い

いわゆる純粋な意味での連続技。攻撃がヒットして、のけそった相手がガード不能状態の間に、続けて攻撃をヒットさせていく状態を「ラッシュ」と呼ぶ。ラッシュが決まると自キャラ(プレイヤーキャラ)側の左上に「RUSH」の文字が表示されるので、自分で連続技を探す場合に、技と技が連続でヒットしているかどうかですぐに確認できて便利だ。

相手が完璧な判断で反撃、対応してくると決まらないが、ごく決まりやすい技の組み合わせによる攻撃を「連係」と呼ぶ。つまり完全な連続攻撃ではないので、例えば5ステップの連係が見事にヒットしても、画面に「RUSH」とは表示されない。崇雷のライン飛ばし(AB⇨Cなど)→帝王宿命拳や、ダックの↓A→ブレイクスパイラルなどは代表的な連係技。

ラッシュのように相手がガード不能状態の間に続けて攻撃をヒットさせるわけではないが、仕掛けられると相手がわかっていても回避するすべがない攻撃の組み合わせ——つまりは確実に決まる連係を「連続攻撃」と呼ぶ。フランコのライン飛ばし(AB↑Cなど)→対ライン攻撃(◎)や、ダックのライン飛ばし(ABCなど)→対ライン攻撃などは連続攻撃だ。

## 究極のラッシュを可能にするには 究極の基本テクが不可欠!! 覚えろ!!

今回紹介しているラッシュには、いくつか究極までたどり着いていないものがあるが、それでも充分にテクニカル(のハズ)。なので、

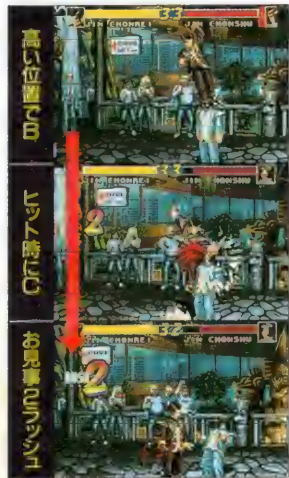
プレイヤーにも相応の技術が要求される。まずはここで紹介する、ラッシュを決めるための基本テクは絶対にマスターしておこう。

### ①BCは飛び込みの基本

①BCなどの2段階飛び込みは、限られたキャラでのみ可能な飛び込み攻撃。ジャンプから決めるラッシュの、基本テクニックだ。

### ②①も飛び込みの基本

②①でジャンプ距離をかせぐのは、ラッシュに限らず、「リアルバウト」全般での基本テク。②BCと組み合わせて使いたい。



①まず高い位置でBを当て、当たった瞬間にCを入力だ



②ダッシュ中にジャンプすると、ジャンプ距離が伸びる

## ラインに飛ばす連係は超強力!! それはなぜ? ラッシュと連係の違いに注目

ラッシュのヒット数が増えようと、ラッシュに組み込まれた技の威力は、本来の威力よりも低くなる。これはラッシュダメージのインフレ化を防ぐ、「ダメージ補正」と

と呼ばれるシステムによる現象。だが、連係や連続技は完全なラッシュではないために、このダメージ補正をあまり受けない。ゆえに連係、連続技は強力なのだ。



①下がラッシュで、上は単にヒットさせただけ。ダメージ量はこんなに変わる

■記事中のコマンドは以下の意味を表します。なお、コマンド表記は自分のキャラクタが右向きの場合です

①…通常のジャンプ ②…ダッシュ ③…方向ボタンを短く押す ④…方向ボタンを押し放しにする

### ⑤Aや⑥Bを覚えよう

飛び込みからのラッシュを決める場合に注意したいのが、ジャンプ攻撃が当たった時点で相手との間合いがいくらか離れてしまい、

着地後の攻撃が当たりづらくなってしまうこと。これを解消するテクニックが、すぐにダッシュして間合いを詰めて、相手ののけぞり(ガード不能状態)が終わる前に攻撃を当てる、⑤Aや⑥Bだ。



⑤ジャンプ攻撃で相手ののけぞりしている間に、⑤Aを当てる  
⑥Dを使わず間合いが離れたままだと、Aが当たらないのだ

### キャンセル技の入力を素早く

AやBなどの通常技が相手に当たる瞬間に必殺技のコマンドを完成させて、通常技に戻るモーショ

ンをキャンセルして必殺技につなぐ、「キャンセル技」はラッシュの主役。だが、コマンドの入力が遅いと、キャンセルに成功してもラッシュにならないので要注意。



⑦A→爆裂拳は基本ラッシュだが、ボタン連打が遅いとラッシュにならない



⑧上はラッシュ、下は連続技。似たように構成しても、ダメージには明確な差がある

### ●つまりどういうコトかというところ

左の比較例では、ラッシュよりも単発の方がダメージ的におトフというのがよくわかる。だからといって、「じゃあ、ラッシュを使うと損だね」という端的な結論を導き出されると困る。要は、ラッシュは確実にダメージを与えるとい

う最大の長所と引き換えに、いくらかのダメージ量を失うということだ。そして上の比較例は、単に連続技の方が強力ということをわかりやすくする例。テリーよりもギースの方が強い、というワケではない。誤解のなきように。

## 各種ラッシュはどんな仕組みで成立する？ より深く詳しく、システム面からラッシュを知る

ラッシュにはいくつかの種類があり、状況によって、どのタイプのラッシュや連係が適しているかは変わってくる。ラッシュの種類と性質が違うのはなぜか？ システム面から、お勉強していこう。



◎どんなラッシュや連係が有効な局面かという判断も大切な

### "画面端限定ラッシュ"のヒミツ



凄まじい破壊力を誇るラッシュは、この"画面端限定ラッシュ"である場合が多い。というのも、相手を画面端に追い詰めている状態だと、攻撃をヒット

させた場合に相手が後ずさらないために相手との間合いが開かず、通常よりも攻撃をつなぎやすくなるためだ。よって、ラッシュの可能性が広がり、強力なラッシュが生まれやすくなる、というわけ。



普通だと離れる

◎相手が画面端にいない場合は、攻撃ヒットで相手が後ずさり、間合いが開いてしまう



端だと離れない

◎画面端だと相手が後ずさらないので、続けてさまざまな攻撃をつないでいけるように



A C → パワーウェーブ → A C → クラックシユート

◎飛び道具系の必殺技を組み込んだラッシュは、左側の画面端限定だ



A → 飛翔拳 → A B ○ C → 間浴びせ蹴り

◎これも飛び道具系ラッシュ。右の画面端だと飛翔拳がスカってしまう



### "浮かせラッシュ"が決まるヒミツ

○・A (コンビネーションアタック) や必殺技のいくつかには、相手を"浮かせて"しまうものがあり、そこからさらに必殺技で追い打ちをかけることで、"浮かせラッシュ"が可能となる。追い打ちに使える必殺技には条件があり、基本的には空中で複数ヒットするものが、追い打ち用の必殺技とな

る。なお、これらの必殺技が中途半端に当たった(4回当たるはずが2回しか当たらなかった)場合にも、相手を浮かせ状態にすることができることを覚えておこう。ちなみに浮かせ状態とダウン状態は別モノで、浮いている相手に追い打ちの必殺技が決まらないものは、浮かせ状態とは呼ばない。



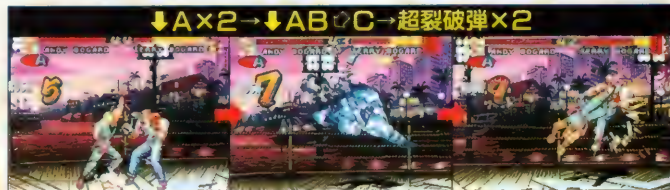
↓ A B ○ C → 昇龍弾

◎ C・A で浮かせたところに必殺技で追い打ち 浮かせラッシュの基本はコレ



↓ A B ○ C → 夢桜・改(空中投げ)

◎ 浮かせる C・A でダウンした相手がバウンドした瞬間には空中投げが決まる



↓ A × 2 → ↓ A B ○ C → 超裂破弾 × 2

◎ 浮かせた後の超裂破弾は中途半端に当たるので、さらに超裂破弾で追い打ち

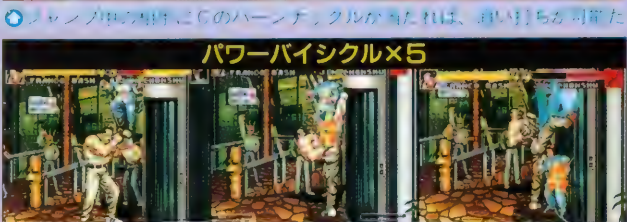
### 雷光 こんなラッシュもあるにはある…が

ここで紹介するのは、偶発的な状況で決まる浮かせラッシュの例。よほど読みが鋭くない

限りはとても狙える代物ではないだけに、決まった時にはなんだか嬉しい。そんな感じのラッシュだ。



バーナクル(C) → ライジングタックル



パワーバイク × 5

◎ 画面端限定。ジャンプ中の相手にパワーバイクが当たると…連発

一発逆転を狙うならコレ

華麗かつ強力なのはコレ



① ↓A A部分を欲張ると、トリプルゲイザーが当たりにくくなるのだ



② 相手を跳び越しながらCを当てて、背後に着地するのがポイントだ

一発逆転を狙うならコレ

華麗かつ強力なのはコレ



① 手軽なわりに強力なのが嬉しいラッシュ。最後の浴びせ蹴りがイカス



② 幻影 不知火からのZをラッシュでつなげないと、超裂破弾がスかる



トリプルゲイザーを叩き込め!!

◎BCを持ち、画面端限定、浮かせるラッシュも充実、そして潜在能力のトリプルゲイザーをラッシュに組み込めたりで、とにかくラッシュが楽しいキャラ、それがテリー・ボガードだ。主力のラッ

シュはどっちを使っていてもいいが、さらに↓A×1~5→C→クラックシュート（基本ラッシュ3）というラッシュも使えば、とっさに反撃する場合に便利だ。ほとんどの場合は基本ラッシュ2の着地以降のラッシュが反撃技となるが、↓BBがうまく届かないような間合いでは、より有効間合いの広い基本ラッシュ3が役立つ。

基本ラッシュ①



① 跳び込みからのダッシュがポイント。慣れるまではJ Cから叩き込もう

基本ラッシュ②



② 着地時に間合いが遠いと、↓BBの2発目が空振りしやすいので要注意

超裂破弾の入力を極めろ!!



アンディのラッシュは、斬影拳と幻影 不知火、そして超裂破弾が決め手で、コマンドの受けつけ時間の長さを利用することで、さまざまな技から超裂破弾につないでいけるのが最大の強みだ。例えば幻影 不知火→Z→超裂破弾のラッシュの場合は、幻影 不知火の間に↓で超裂破弾のタメを作っておいて、方向ボタンをニュート

ラルに入れた瞬間に対ライン攻撃のZ、そしてすかさず□□□+BCを入力すれば、本来の↓□□□+BCではなく、↓Z□□□+BCというコマンドになっているのに超裂破弾を繰り出せるのだ。

基本ラッシュ①



① スキのある技をガードした場合などの、反撃に便利なお手軽ラッシュ

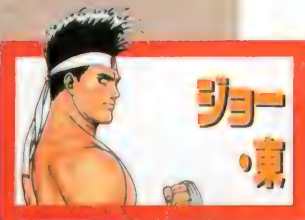
基本ラッシュ②



② 主力のラッシュはコレ 疾風裏拳から、さらにくれない弾で追い打ち可能

■記事中のコマンドは以下の意味を表します。なお、コマンド表記は自分のキャラクタが右向きの場合です  
 ◎…通常のジャンプ □…ダッシュ ◻…方向ボタンを短く押す →…方向ボタンを押し放しにする

COMPLETE ATTACK AND ANALYZE



ジョー

爆烈拳を使うラッシュが強力!!

超必殺技のスクリーアッパーと、潜在能力のスライドスクリーーのどちらもラッシュや連係に組み込めないのが痛い。が、爆烈拳を組み込んだラッシュの威力はなかなかなので、ここ一番という局

面で失敗しないように、爆烈拳→爆裂フックのラッシュが確実なものになるまで練習しよう。

華麗かつ～のラッシュは画面の左端限定のものだが、より強力なバリエーションとして、さらに①Cを加えることも可能。蛇足だが、Cをガードさせてのスライドスクリーーが、対戦では有効な連係となることも書いておこう。

基本ラッシュ①

①C→①AB①C→タイガーキック



①使い勝手は良くないが、なんかカッコイイから採用。見た目は大切です

基本ラッシュ②

①BB→爆烈拳→爆裂拳フィニッシュ



①B A B A B A...と素早くボタン連打してもOK

↓BB①Cが超強ェ使うべし

パッシュはその巨体に似合わずテクニカルなラッシュのバリエーションを持つキャラで、状況限定や相手キャラ限定の極まったラッシュも数多い。だが、質実剛健に闘うなら、自慢のラッシュのバリエーションも、わずかに種類程度に絞れば充分。さらに、超基本C・Aの↓BB①Cからの連続技さえマスターすれば、どんな状況か



バルド  
パッシュ

らでもほぼ一発逆転// 主力は↓BB①C→Z→メテオアタックル→メテオバックブロー→BB①Cの連続技で、メテオアタックル→メテオバックブローのタイミングを調節すれば、続くBを当てやすい。

基本ラッシュ①

①BC→↓AA→ダブルコング(A)



①ラッシュとささの反撃に使っても、それぞれ便利だ

基本ラッシュ②

①C→C→メテオアタックル→メテオバックブロー→①C



①メテオアタックルをみれば分かるラッシュ。最後の①CはBB①Cにもなる

一発逆転を狙うならコレ



①C→①AB→爆烈拳→爆裂フック

①飛び込みからのラッシュの決定版はコレ。簡単なわりに強力なのだ

華麗かつ強力なのはコレ



ハリケーンアッパー→C→ハリケーンアッパー→①B→爆裂ハリケーン

①写真はハリケーンアッパーのヒット後から。破壊力はけっこう高い

一発逆転を狙うならコレ



↓BB①C→Z→メテオアタックル→メテオバックブロー→BB①C

①メテオバックブローの入力を遅らせると、次のBがヒットしやすいぞ

華麗かつ強力なのはコレ



↓BB①C→Z→ハルマゲドンバスター→各種追い打ち

①バスター後の追い打ちは、リバースハイキック(①C①C+B)が基本



## もう、どっからでも超必殺忍蜂

通常時の龍炎舞と忍蜂を組み込んだラッシュもそこそこ強力だが、超必殺忍蜂が使える状態なら、この技を組み込まない手はない。A Bや↓BBという主力のC・Aから超必殺忍蜂がラッシュになるので、極端な話、□Bあたりがヒットすれば相手の体力の半分近くを、確定で持っているのだ。また、舞の遠距離Aはしゃがみガード不

不知火舞



能のいわゆる中段攻撃で、この技から超必殺忍蜂につないでいけるのも心強い。遠距離ABのC・Aから繰り出すようにすれば、遠距離Aが相手に当たったのを確認してから超必殺忍蜂を繰り出せるぞ。

## 基本ラッシュ①



①基本中の基本ラッシュ。ガードされても反撃を受けないのが最大のメリット

## 基本ラッシュ②



②舞を使うならこのラッシュは絶対にマスターしたい。遠Aは中段攻撃なのだ

## 一発逆転を狙うならコレ



① ↓ BB がヒットしているのを確認しながら超必殺忍蜂を入力しよう

## 華麗かつ強力なのはコレ



② J C を当てる位置がすべて、↓ AB の入力が難しいことに気をつける



## 頼みの綱はデンジャラスウルフ

ボブは立ちガード不可の攻撃から発生するC・Aに恵まれていないので、他のキャラよりもラッシュを叩き込みにくいという欠点がある。が、ワンチャンスからの攻撃力では決して他のキャラに劣る

ことはなく、むしろ秀でていると言ってもいい。通常のラッシュの破壊力はあくまでもそこそこだが、デンジャラスウルフを繰り出せる状態になると、BCなどの簡単なC・Aからデンジャラスウルフにつないでいけるので、途端に強烈なキャラに変貌、お手軽なCCC → デンジャラスウルフ程度でも、相手の体力を大幅に奪えるぞ。

## 基本ラッシュ①



①相手との間合いに応じて、Cの回数を加減しながらモンキーダンスにつなげ

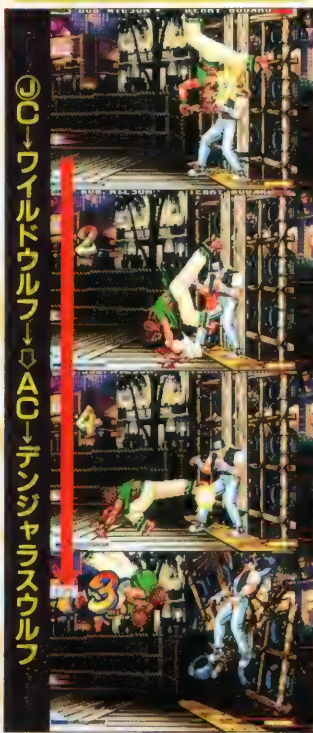
## 基本ラッシュ②



②跳び込みからデンジャラスウルフを狙う基本ラッシュ。⊙BCがポイントだ

■記事中のコマンドは以下の意味を表します。なお、コマンド表記は自分のキャラクタが右向きの場合です  
○…通常のジャンプ ⊙…ダッシュ ◯…方向ボタンを短く押す ➡…方向ボタンを押しっぱなしにする

## 一発逆転を狙うならコレ



①画面端限定だが、決まれば確実に壁を破壊できる、脅威のラッシュだ

## 華麗かつ強力なのはコレ



②コレも画面端限定。潜在能力をラッシュに組み込むならこれがベスト



やっぱり決めたいBスパイラル

ダックはライン飛ばしを組み込んだ連続技が強力なので、デジタルに勝とうと思うならBBC→Z→ヘッドスピニアタックばかりを狙えば充分だ。が、やっぱり決めたいくなるのが超必殺技のプレイ

クスパイラル(以下Bスパイラル)。「ていうか、この技を使わずしてナニがダックなの？」とまで言っても過言ではなからう。そこで問題となるのが、Bスパイラルは相手が攻撃を繰り返していると決まらない技だということ。あくまでも相手の意表を突くタイミングや状況で、相手が油断しているスキに芸術的なBスパイラルを決める。

基本ラッシュ①

◇BBC→Z→ヘッドスピニアタック(C)



●ダックの主力武器。ヘッドスピン後はC連打で、フィニッシュも忘れずに

基本ラッシュ②

◇BB→ブレイクスパイラル



●相手ガード中やガード中に入っている場合には、2発目のBを空振りさせて入力

ラッシュの攻撃力の低さが置く

崇秀のラッシュの主力は、素早く繰り出せる帝王神足拳。この技をラッシュに組み込めるのは大きな強みだが、強力なC・Aに欠けると、攻撃力が低いというキャラ設定のために、全体的にラッシュのうまみが少ない。また、超必殺技を組み込んだ連係も確実性という点に大きな疑問があるので、一発逆転というのも難しいと、ラ



ッシュに関してはいいとこなした。華麗かつ〜のラッシュはトリッキーな攻撃を身上とする崇秀の面目躍如、といったところだが、攻撃力には期待してはいけない。なぜなら彼は、秦崇秀だからだ。

基本ラッシュ①

◇AA→神足拳



●超基本のラッシュ。つさの反撃や、困った時にはとりあえずコレを使え

基本ラッシュ②

◇JC→DC→神足拳



●そこそこ強力で、使い勝手もいい。踵ひ込みからのラッシュはこれかベター

一発逆転を狙うならコレ



●2発目の①Cは、ジャンプと同時にC。スピニアタックが難しい

華麗かつ強力なのはコレ



●ブレイクスパイラル後に少し待ってダウン攻撃を出すと、空振りする

一発逆転を狙うならコレ



●スウェーラインに飛ばされた相手を後ろに逃げると、漏尽拳が当たる

華麗かつ強力なのはコレ



●相手との距離が画面の端から端までというのか絶対条件の、魅せ技

一発逆転を狙うならコレ

華麗かつ強力なのはコレ



①ラインに飛ばした相手を龍転身で追いかけるのは、単なるこだわり



①相手がすぐにAなどで戻ってこない限りは、ほぼ確実にヒットする連係

一発逆転を狙うならコレ

華麗かつ強力なのはコレ



①BBを一气に入力して、すぐに鳳凰脚のコマンドを入れるのがコツだ



①C・A最後のCを押した瞬間にDのタメを作り、飛燕斬を繰り出せ!!

サターン版の宿命拳は超強力!



ラッシュの主力が帝王神足拳なのは弟の崇秀と同じだが、崇雷はC・Aが強力で、なおかつ通常の神足拳よりも移動距離、攻撃力の点で優れている、通称“3回入れ神足拳(□□□+A)”があるので、ラッシュの攻撃力はかなり高い。基本となるのは↓A×4→□AA→帝王神足拳や↓BB□C→竜転身→Z→帝王神足拳などだが、

これらはもちろん、3回入れ神足拳で繰り出すように。また、サターン版では帝王宿命拳のモーションが異常なほどに速くなっているので、↓BB□C→帝王宿命拳は、もはや連続技に近い強力連係だ。

基本ラッシュ①



①慣れるまでは□Aの回数を減らして、□AA→神足拳のつなぎに集中しよう

基本ラッシュ②



①□Cがイイ味を出している、魅せ技的なラッシュ。業務用よりもやや低威力



鳳凰脚が凄。またもや凄。

キムといえば鳳凰脚が強いという強烈なイメージがあるプレイヤーも多いと思うが、リアルバウトのキムも、そのイメージをまるで裏切らない、素晴らしい鳳凰脚の使い手。□ABBのC・Aから炸

裂する鳳凰脚は、ワンチャンスからの劇的な一発逆転を可能にする強力ラッシュだが、ここまで使い勝手がいいとすでに一発逆転用のラッシュではなく、基本戦法と呼んでしまっても過言ではないはず。□C→鳳凰天舞脚で相手を牽制しつつ、パワーゲージが溜まったらワンチャンスに□Aを叩き込んでの鳳凰脚。これがキムの醍醐味だ。

基本ラッシュ①



①↓Aの回数は、相手との間合いに応じて調節。欲張り過ぎるとBBがスかる

基本ラッシュ②



①相手を飛び越しながらZで向きを変えて、すかさずCキャンセル鳳凰天舞脚

■記事中のコマンドは以下の意味を表します。なお、コマンド表記は自分のキャラクタが右向きの場合です  
 □…通常のジャンプ ○…ダッシュ □…方向ボタンを短く押す ◀…方向ボタンを押し放しにする



# ブルー・マリー

## ラッシュも連係も強力だ!!

も▼BBCがつながるので、通常の状態ではこのラッシュだけを狙っていけば問題なく闘える。

超必殺技、潜在能力のどちらもラッシュには組み込めないが、C・Aからの連係としての使い勝手は充分。対戦では基本的なスピニングフォール→M、タイフーンの他に、BBCなどをガードさせてのM、タイフーンなども狙っていけ。

確実にダメージを与えられるラッシュとして、▼BBCからストレートスライサー→スタンファンクとつなぐ優秀なコンビネーションが主力。さらに、奇襲技としての性格が強いスピニングフォールから

### 基本ラッシュ①



●マリーの基本。スタンファンクはC+Bを適当に連発していても出るぞ

### 基本ラッシュ②



●スピニングフォールはガードされてもOK。俗に言う“当て投げ”系の連係だ

## 一発逆転を狙うならコレ



●D+Aを入力したら、すぐに▼でストレートスライサーのタメを作ろう

## 華麗かつ強力なのはコレ



●タッシュしてのZで引き戻して、すかさず潜在能力を決める連係だ

## ラッシュは憑依弾。連係は鬼門陣。

双角のラッシュでは、コマンド入力の簡単な憑依弾が使い勝手とダメージの両面で頼りになる。基本は▼BBCなどで相手を浮かせるか、CCCCからの憑依弾。CCCCからの場合は、一気にCを先行入力しておいたのちにA連打で繰り出す邪棍舞もお手軽。

超必殺技と潜在能力をラッシュに組み込めないのは寂しいが、コ

# 雙角



マンド投げの鬼門陣をうまく使いこなせば、相手がガードしていてもダメージを与えていけるのは強み。AB→鬼門陣や①C→②→鬼門陣など、相手の意表を突く連係から意欲的に鬼門陣を狙っていけ。

### 基本ラッシュ①



●とっさの反撃に便利なラッシュ。①Cからつなぐのが簡単なのも嬉しい

### 基本ラッシュ②



●CのあとをCでガードさせてから残りのCを一気に入力、そしてA連打だ

## 一発逆転を狙うならコレ



●DCCCCの最終のして2ビットを狙うと、後がつながりにくなる

## 華麗かつ強力なのはコレ



●ダウンを奪ったら、間合いを離してまきびしを徹くのがポイントだ

ギロチンとドリルで一発逆転!!

通常時の基本ラッシュは◇1B BC→裁きのヒ首(C)で、このラッシュは◎Cや垂直◎BCからも簡単につながるという便利モノ。超必殺技が使用可能な状態になったら、狙うは♥BBC→ギロチンで、入力が簡単なわりに与えるダメージが多く、なんとなくお得な感じが嬉しい。このラッシュも◎Cや垂直◎BCからつなぐことが



できるが、間合いが離れ過ぎると♥BBCのCが当たりにくくなる。潜在能力のドリルは連係でしか狙えないが、AC→ドリルや◇BB→ドリルは相手のスキを突いて決まる優秀な連係。ガンガン狙え。

基本ラッシュ①



①ガードされても反撃を受けにくいので、削り技として使っていてもいいぞ

基本ラッシュ②



②♥BBCを一気に入力して、ギロチンのコマンド入りに余裕を持たせよう

一発逆転を狙うならコレ



①垂直◎BCで離れてしまった間合いを、②で詰めてからBB◎Cだ

華麗かつ強力なのはコレ



①ACCの他にACやBBからもドリルを狙って、相手を攪乱していけ



基本はショボいが、超技は強い

通常時の基本ラッシュは♥BBC→制空烈火棍だが、見た目もダメージもなんだかショボくて悲しい。じゃあちょっとテクニカルに…ということでC→電光石火の地を決めてみても、やっぱり見た目

とダメージはショボく、テクニカルにやっている分、なんだか損をした気分になってしまうのだ。しかし、ひとたび超必殺技や潜在能力が使える状況になると、C→爆発ゴローやAC→カデンツァの風で、大ダメージの大安売り状態になるという極端さ。地道な努力と一発逆転の快感、それがコイツ、ホンフウの魅力だ。

基本ラッシュ①



①典型的な浮かせコンボ。手軽にダメージを与えたい時にはとにかく便利

基本ラッシュ②



②Cが2発ヒットする間に♥でダメを作っておいて、電光石火の地につなげ

一発逆転を狙うならコレ



①入力は簡単、威力は絶大。爆発ゴローをカデンツァの風にしてもOK

華麗かつ強力なのはコレ



①左のラッシュと同様に、カデンツァの風は爆発ゴローでも構わない

■記事中のコマンドは以下の意味を表します。なお、コマンド表記は自分のキャラクターが右向きの場合です  
 ◎…通常のジャンプ ○…ダッシュ ◇…方向ボタンを短く押す ♥…方向ボタンを押し放しにする

COMPLETE ATTACK AND ANALYZE



## ビリー・カーン

### 決め手は超必殺技と潜在能力!!

通常時のラッシュとしては、 $\square$  AB $\rightarrow$ 三節棍中段打ち $\rightarrow$ 火炎三節棍中段突き  
棍中段突きさえマスターしておけばOK。 $\blacktriangleleft$ や $\blacktriangleright$ でタメていない状態でも、 $\square$  A $\blacktriangleleft$  Bと入力して、Bを3ヒットさせてから $\square$  Aと入力

すれば、Bがヒットしている間にタメが完成して三節棍中段打ちにつなぐことができるのが嬉しい。一発逆転を狙うなら超必殺技と潜在能力のラッシュ。特に潜在能力の紅蓮殺棍は $\square$  ABからつなぐことができるので、 $\square$  Aがヒットして、なおかつ間合いが離れ過ぎていなければ、どこからでも決めることができるというスグレモノ。

基本ラッシュ①

#### $\square$ AB $\rightarrow$ 三節棍中段打ち $\rightarrow$ 火炎三節棍中段突き



$\square$  AB $\rightarrow$ 三節棍中段打ち $\rightarrow$ 火炎三節棍中段突きとしても便利。ビリー使いの必修ラッシュだ

基本ラッシュ②

#### $\square$ C $\rightarrow$ C $\rightarrow$ 超火炎旋風棍



$\square$  C $\rightarrow$  C $\rightarrow$  超火炎旋風棍はつなぐのが基本。JCで間合いを離れ過ぎないように

### 一発逆転を狙うならコレ



間合いが遠い場合にBのヒット数を欲張ると、紅蓮殺棍がスカるぞ

### 華麗かつ強力なのはコレ

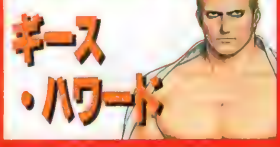


相手をスウェーラインに飛ばしたらすぐにDで間合いを詰めて、Zだ

### レイジングストームで大逆転!!

基本のラッシュとしては、 $\square$  B $\times$  1 $\sim$ 3 $\rightarrow$  BBCCと、ACC $\rightarrow$ 邪影拳 (C) が使い勝手がいい。どちらのラッシュも大したダメージを与えられるわけではないが、相手がダウンしたところに $\square$  Cの追い打ちを忘れず決めておけば、なんとなく得した気分にはなる。

ハイライトはやはりレイジングストーム、そして第2の潜在能力



## ギース・ハワード

であるデッドリーレイブだが、レイジングの連続技が意外に難しい。入力を $\square$  B $\rightarrow$  BC $\square$   $\square$   $\square$   $\square$   $\square$  + B Cという感じにすると、多少は出やすくなるが、最初の $\square$ が長すぎると邪影拳が出るので要注意。

基本ラッシュ①

#### $\square$ B $\times$ 3 $\rightarrow$ BBCC



$\square$  B $\times$  3 $\rightarrow$  BBCCは、最後の間合いによって調節。最後は追い打ちも忘れずに

基本ラッシュ②

#### $\blacktriangleleft$ ACC $\rightarrow$ 邪影拳



$\blacktriangleleft$  ACCは、 $\blacktriangleleft$  ACCを入力してる間にタメが完成するのだ

### 一発逆転を狙うならコレ



絶対にマスターしたい連続技。コマンド入力の正確さが問われるぞ

### 華麗かつ強力なのはコレ



投げ技の裏雲隠し(+C)から狙えるのが嬉しい、魅せ技的ラッシュ

■記事中のコマンドは以下の意味を表します。なお、コマンド表記は自分のキャラクターが右向きの場合です  
 $\square$ ...通常ジャンプ  $\square$ ...ダッシュ  $\square$ ...方向ボタンを短く押す  $\blacktriangleleft$ ...方向ボタンを押し放しにする

# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

## 連続シナリオの平行Ⅲと平行Ⅳに挑む!



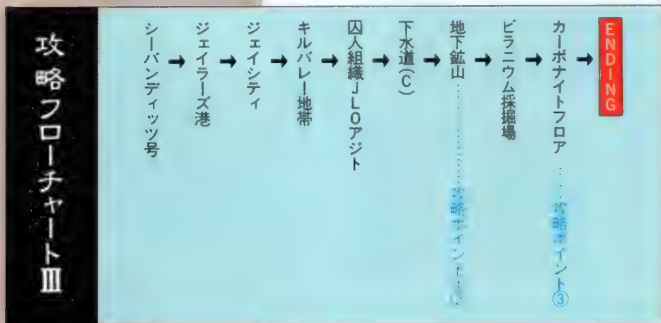
今回攻略するのは平行Ⅲと平行Ⅳ。平行Ⅳには時間制限があるので、じっくり考える余裕はない。クリア方法がわからないときには必ず役立つぞ。

発売日	発売中(8月30日)
発売元	クライマックス
開発元	クライマックス
価格(税別)	5800円
ジャンル	アクションRPG
対象年齢	全年齢
C/D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	マルチコントローラー
バックアップメモリー	3D・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

### 意外に短時間でのクリアが可能 ショートシナリオの平行Ⅲを攻略!

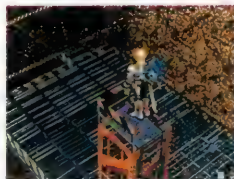
平行Ⅲは船内ステージで2分59秒以内に船長室に入ると進むことになるシナリオだ。ストーリーは平行Ⅰや平行Ⅱと異なるが、基本的に平行Ⅱのステージを抜粋したような構成にな

っている。そこで今回は大きく構造が変化した地下鉱山を中心に解説していくことにする。平行Ⅲをクリアすると、エンディング終了後に平行Ⅳへと進んでいくことになる。



### 攻略ポイント 1 地下鉱山 その1

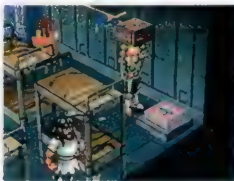
地下鉱山では4号機のスイッチを入れてもエレベーターが動かないので、予備スイッチを入れることになる。予備スイッチは小屋の上にあるので、小屋に登られたハシゴを登ろう。建物があるので中に入ると、ベルトコンベアを進んで行くようになっている。予備スイッチを押したら戻ってこよう。



○小屋の上にある予備スイッチのある建物が



○右のスイッチを押そう



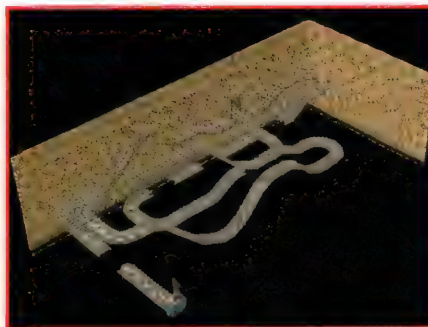
○4号機のスイッチは押しておこう

### 攻略ポイント 2 地下鉱山 その2

トロコクステージは平行Ⅱよりもコースが長くなり、ジャンプしなくてはならない箇所も増えている。今回は最も難しいシーンをMAPとともに解説しよう。最

初から3回のジャンプは斜め上からの視点にしてジャンプ。続いてのジャンプは通常の視点でも斜め上の視点でも多少見にくくなるので、集中して乗り切ろう。

○斜め上からの視点にするという先が見やすくなるので、最初にジャンプ地帯を突破しやすい



○続くジャンプ地帯でも斜め上からの視点で抜けていくことができる。通常の視点でも特に問題はない



### 攻略ポイント 3 カーボナイトフロア

最後のカーボナイトフロアはJちゃんというボスを倒すとクリアとなる。カーボン刑になったリュウ・ヤーがいる理由は、平行Ⅳで明らかになるぞ。

○エンディングの直前に別のリュウ・ヤーがいることが発覚



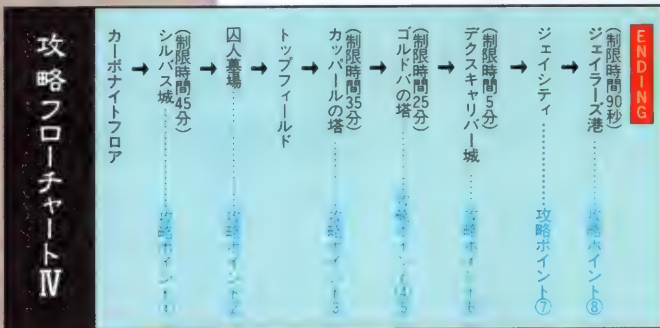
○ボスの「Jちゃん」は飛び蹴りを使うぞ



なぞリユウ・ヤーがカーボン刑に!

## セーブ不可で制限時間がある 最難関の平行Ⅳを攻略!

平行Ⅳは平行Ⅲをクリアしてから進むシナリオ。ステージ構成はほとんど平行Ⅱと同じだが、制限時間があるうえにセーブが一切できないので、エンディングまで到達するには各ステージを手際よくクリアしていかなければならない。平行Ⅱをクリアしてからプレイした方がやりやすいぞ。また平行Ⅳでは4人の仲間を助け出すことになるが、制限時間を過ぎると助け出せなくなる。全員を助けてクリアするとエンディングが少し変わるのだ。



### 攻略ポイント 1 シルバス城

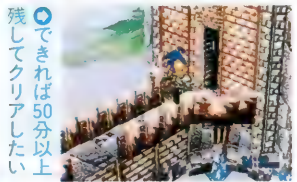
ここは制限時間があるのでダッシュ移動を使って進もう。シビアなアクションを要求されるステージだけに、タイムを大幅にロスしてしまいかねない。何度かミスしたらリセットした方がよい。無事に最後まで辿り着くとテポスというボスがいます。45分を切る前に到着すれば、ヴァノスが救出可能になる。テポスを倒したらヴァノスの能力がキャプチャーできるぞ。



空中を浮遊してくる



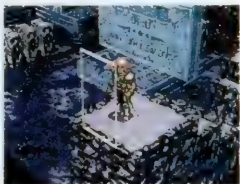
1人目の仲間ヴァノスを救出!



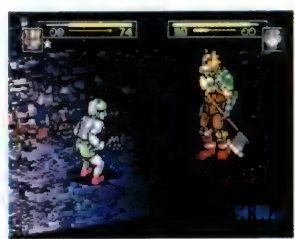
①ヴァノスを無事救出。仲間を助けると残り時間が増えるぞ

### 攻略ポイント 2 囚人墓場

囚人墓場では動く足場を辿って進んでいくが、わざと下に落ちると入口へ進むことができる場所もあるので試してみよう。



③ガロンという敵と戦闘に。ヴァノスの能力はかなり使えるぞ



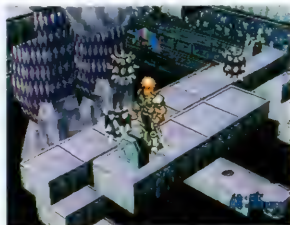
### 攻略ポイント 3 カッパールの塔

囚人墓場を越えるとカッパールの塔がゴールドバの塔のどちらかに進むことになる。それぞれの塔には仲間がいるが、2人目を救出するには35分以上、3人目を助けるには、25分以上の時間を残している必要がある。ゴールドバの塔はクリアに時間がかかるので、先にカッパールの塔に行こう。カッパールの塔にいるボスのシャランを倒すとピッツを救出できるぞ。

④ボスのシャランは素手による攻撃と特殊能力を使った攻撃がある

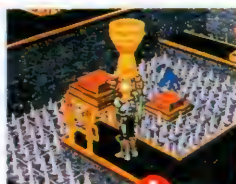


⑤ピッツを救出。助けた仲間はキャプチャーすることができるぞ

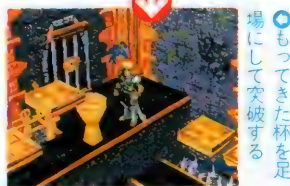
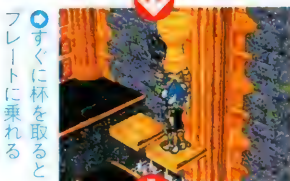


⑥塔の内部にはショートカットできる場所もあるので探してみよう

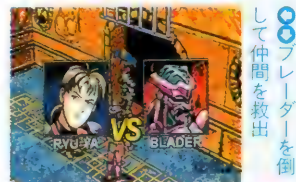
### 攻略ポイント 4 ゴールドバの塔 その1



最初の部屋では杯をスイッチに乗せ:



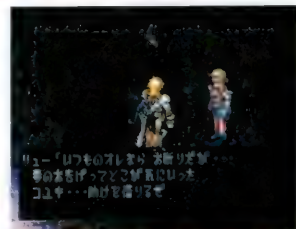
ゴールドバの塔はトラップのあるステージが多くなるので、クリア方法を知らないとは大幅なタイムロスになる。できれば平行Ⅱをクリアしてから挑みたい。



### 攻略ポイント 5 ゴールドバの塔 その2

カッパールの塔とゴールドバの塔をクリアすると、デクスキャリパー城に続く洞窟でキャプチャーできる人物と会うことになる。キャプチャーできる人物は、救出した仲間の数で決定する。

3人救出	ココキをキャプチャー
2人救出	コマチをキャプチャー
1人救出	ミランダをキャプチャー

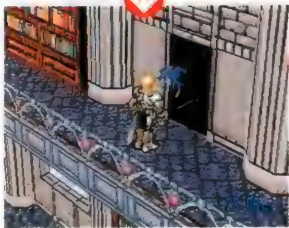




## 攻略ポイント 6 デクスキャリバー城

2つの塔をクリアしたらテクスキャリバー城へと向かう。洞窟から下水道に進み、ハシゴを昇るとテクスキャリバー城内に出る。最初に進むのは研究室だ。研究室にある図書室に入ると、ダクトに出られる場所がある。ダクトの先にある部屋にパーのカギというアイテム

があるので、手に入れたらハシゴの位置まで戻ろう。パーのカギを使うと、ハシゴ近くの扉が開き先へ進むことができるようになる。城内では敵キャラとの戦闘が数回あるが、戦闘をしている間もタイムは減っていくので時間をかけずに倒すようにしよう。

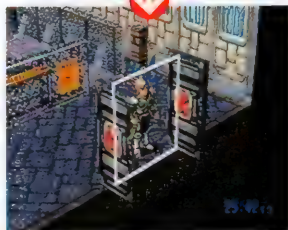


① 図書室にある入口に入っていくとダクトに出ることができる

② ハシゴの近くにある扉を開いて先へ進むことができるようになる

③ 地下道のハシゴを昇ると城内へ入ることできる。まずは研究室へ行こう

④ ダクトの先にある部屋でパーのカギというアイテムが手に入る



### 謎の男ヴェロンとついでに対決

城内にいるヴェロンは、パラレルⅠとⅡにも登場したが戦うことはなかった。会話からダークセイバーの由来を知ることができるぞ。

⑤ ヴェロンは飛び道具を使う。接近戦が得意なココキで応戦しよう

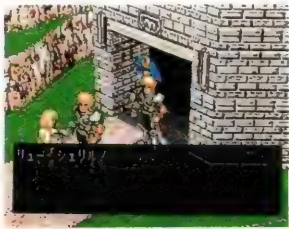


⑥ ヴェロンとの対決は避けられない



### 4人目の仲間シェリルを助ける!

最後にボスのチェリーナとの戦闘になる。制限時間を5分以上残して到着すれば、仲間のシェリルを救出することができるぞ。



⑦ リュー・ヤーに化けていたのはボスのチェリーナだ

⑧ 仲間のシェリルを発見。しかしシェリルの真には別のリュー・ヤーが

## 攻略ポイント 7 ジェイシティ

ジェイシティでは最後の敵カーボンリューとの決戦になる。カーボンリューを倒さないとリュー・ヤー自身がこの世界から消滅することになるので、絶対に負けるこ

とはできないぞ。カーボンリューの攻撃方法はリュー・ヤーと同じだ。リュー・ヤーで戦うよりも、キャプチャーしたキャラを使う方が能力が高いので有利に戦えるぞ。



待ち受ける最後の敵  
カーボンリュー

⑨ 激戦の末カーボンリューを撃破  
⑩ ジェイシティに辿り着くとカーボンリューと雌雄を決することに

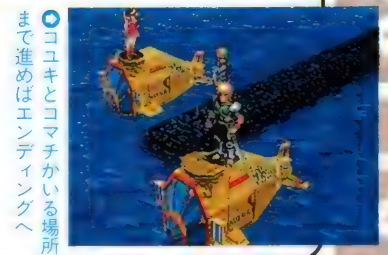


⑪ 助けた仲間を逃がすリュー・ヤー



## 攻略ポイント 8 ジェイラース港

ジェイラース港では新たに制限時間が設定される。ココキとコマチがいる場所まで進めばエンディングへ



⑫ ココキとコマチがいる場所まで進めばエンディングへ

### 本編とちょっと違うパラレルVとは?

最初の船内ステージで3分から3分59秒以内に船長室に入るとピランとの戦闘になる。ここでピランに負けると、パラレルVに進むことができる。パラレルVは本編とは異なり、本編に登場する様々な敵キャラとひたすら戦闘だけを繰り返していくシナリオだ。失った体力は回復することがないので、な

るべくダメージを受けないように戦っていこう。防衛しながら攻撃するのがコツだ。もちろん最後の敵を倒したら、本編と同様にエンディングを見ることができる。



⑬ 命の危険で次々と登場する敵キャラと戦闘することに

オレの頭の中の誰かが  
「やっちまえ」って、ささやいた。



最後の18才未満禁止ソフト、  
9月27日(金曜日)発売。

# ホーンテッドカジノ

ダミーヘッド3次元音響搭載。アダルトカジノゲーム 価格¥7,900(税別)3枚組

ホーカー、ブラックジャック、ルーレット、ヘルorヘブン そして、吐息までかかってきそうな超リアルなサウンドシステムを実現 8人の美女たちに溺れる最後のアダルトカジノ  
声優 / 横尾まり、中沢みどり、吉田美保、麻見順子、折笠愛、松井菜穂子、本井英美、堀じゅんこ

発売元:有限会社ソシエッタ代官山 〒150東京都渋谷区恵比寿南3-5-8 2F TEL03(5721)3955 JANコード4947431-969130

セガサターン専用ソフト

このマークが表示されたソフトは、ハードウェア  
および周辺機器は、セガサターンに互換性があります。

SEGA SATURN 及び 株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。  
SAGESATURN 専用の高品質な、ソフトウェアを裏もむらしてその裏表を認識してのびます。



# コーンヘッド クラブ CONE HEAD CLUB

今年は早い時期から大きな台風が来ていたけれど、本当の台風の季節はこれから。強い風が吹きすさぶ台風の日には、家のなかでゲームや読書が一番。でも、「コーンヘッドクラブ」の笑いの渦に巻き込まれないように注意!

## フリーフリーフリー

コーンキッスの言いたい放題のコーナー。本誌の感想、失敗談、ゲームセンターでの出来事など何でもアリ!

読書の秋、食欲の秋、スポーツの秋、芸術の秋…。秋の冠にはいろいろな単語がつくれけど、全部合わせると「要するになんでもいいのかな?」なんて思ってしまうひねくれ者の担当です。素直な大人になろうと心に誓いつつ、今号もいってみよ。

**N**o.18に載っていた「AXIAを探してMDをもらおう!」の記事。内容をよく読んでなかったせいもあるが、友達と話すまでずっとメガドライブが当たると思っていた。CMなどでもうお馴染みのMD(ミニディスク)をメガドライブと読んでしまうなんて…かなりセガに染まっている自分に気付いた。「ベルソナ」や「FFVII」をやりたくてPSを買う計画を立てていたが、すべて白紙に戻し、本物のセガユーザーになろうと決心した。

(埼玉県/ネル・メトラトン)

昔「プレイステーションをPSと略すな」というハガキが来た事がある

### 発売記念

## 画廊「ZERO2」

夏休みには間に合わなかったけどついに「ZERO2」が発売された。それを祝うイラスト4点をどうぞ。



ったな。その人にとってはPSは「ファンタジースター」(セガのRPG)だったんだろうな。

**海** 外から投稿してる人っていますか? 海外のサターンは黒くてカッコイイ(周辺機器も黒い)。ちなみに俺のクラス(日本人学校だが)にはサターンユーザー3人(俺含む)、プレステユーザー2人がいる。全員日本版なので、こっちのソフトが使えない。少し寂しい…。

(ドイツ/マイケル八雲)

月に1枚ぐらいはエアメールが混じっているなあ。旅行先からっていう場合もあるけど。いずれにせよドイツからのハガキは初めてのこと。ダンケシェーン!

**俺** はサターンの悪口を言われると非常にムカつく。俺の周りにはプレステを持っている奴が2人いるのだが、そいつらが「サターンは映像が悪い」とか「サターンには「FF」がねー」とか言う。そうしたら俺は「うるせー。映像は「エネミー・ゼロ」を見てから言え」とか「プレステにはモテムも出ないし、

サターンは夏以降が勝負なんだよ」と言ってやる。俺は何だかんだ言われても、絶対これからはサターンの時代になると思う。みなさんもそう思いませんか? あっ、今「まったくその通り」と思った方。あなたはえらい!

(栃木県/俺じゃないっすよ!)

ライバル機が出揃った今。君のようなユーザーが求められているのかもしれない。みんなでサターンを盛り上げようぜ!

**い** ろいろなハードやソフトが出て回っていて、収納に困りはじめています。わが家にはPCエンジンからメガドラ、SFC、PS、サターンなどがあり、もう部屋の一角が占拠されそう/そこで提案ですが、ゲーム機(ソフト)の賢い収納の仕方の特集していただけないでしょうか? AVラックなどを使った収納例や使いやすい配置など図解してもらえるとありがたいのですが…。

(埼玉県/金魚鉢)

というわけで、ゲーム機収納の仕方特集「わが家のゲーム機事情」決

行決定! キッズ宅のゲーム機配置、収納のようすをハガキに書いて(図解入り希望)、10月11日必着でコーンヘッドクラブまで送ってほしい。

**な** ぜだー。編集後記のスペースが小さくなってるとぞ。いつも最初に読んでたのに。悲しすぎる…。

(福岡県/ナガタン)

## キッスの乾いた 笑いを聞け!!

8月13日。断腸の思いでメガCD版「LUNAR ETERNAL BLUE」を購入(12800円(税込))した…。

8月23日。サターンFAN誌上で「LUNAR ETERNAL BLUE」移植発表。

## ハハハッ…。

(埼玉県/RX-99)

移植を喜ぶ人ばかりではないという話。



福岡県/ダブルポニー 犬系顔のさくら。このスカートで格闘されるどっちなドッキドキだよな

京都府/桃売 いわば師弟関係の2人。照れ顔のリュウがフリー♡コーン(キョウキ)拳を握りしめ言

福岡県/SS調査団 シャドルーって苦しいのかな。首領が戦ってるし



今号の

# そんなにいないと思う

この前、友人が「最近ゲーセして『テスカリート』にハマっちゃってさー。ついにサターン用のやつ買ったよー」と言ってきた。そこで私は「買ったとき、店の人に『テスカリート』くださいって言ったの？」と聞いたら、友人は「そーだよ。なんで？」と不思議そうな顔で聞いてきたので「テスカリート」じゃなくて「テカスリート」

だよ」と言ったら、友人は「え…」と言ったきり何も言えなくなっていた。私に言われるまで気付かなかったのだろう。こういう人、よくいますよね。

(東京都/オランゲタン)

気が利く店員でよかったね。編集部近くのマクドナルドでは『マيسモーシー』（アイスコーヒー）が実際に通じたんでびっくりしたけ…。

今号の

# いたいけなキッズ

この前、姉が「きゃんきゃんパニーブルミエールを買った」と言ったので「どんなゲームなのかなあ」と思い、サターンFANの「SATURNデータベース」で「きゃんきゃんパニー」を調べると「SM&X指定」という文字が目飛び込んできました。「いやあついにサターンでSMゲームが出たのかあ」とサターンに失望してしま

しました。しかしよくよく読んでみると「シャトルマウス対応」でした。ほっとしたような、やってみたかったような…。こんないたいけな少年に、ぜひ一言をお願いいたします。

(青森県/ベンジャミン)

# 落ち着け!!

# 円盤特捜隊

サターン用CDを2倍楽しんじやおうというコーナー。

これはパソコンをお持ちの方にはできないことですが、サターン用CDの中には、「WINDOWS 95」やMACで開けるファイルやフォルダを持つものがあります。探してみましょう。文章や壁紙が入っていますよ。例えばセガのソフトとか…。

(千葉県/瀧流)

というなかなかお得な情報から始まったこの新コーナー。実用的な使い道から「おまえだけじゃ」なんてツッコミが入りそうなものまで、パラエティに富んだ投稿がきました。これでキッズのサターンライフが豊かになれば…。

これは絶対にハマる。

こまず、昔ハマっていて今はやってないソフトを出してくる（汚れていそうなヤツ）。そのソフトに付いている指紋をティッシュペーパーできれいに拭き取る。そして、きれいになったサターンのソフトを眺める。

はっきりいってメチャクチャ楽しいです。しかもこれをしたあとは、昔のソフトがきれいで、すこしいい気分

プレイできる。ということで、とにかくソフトについた指紋を消そう。

(群馬県/茂木)

もちろんコレしかないでしょう。もクソゲーと思われるものは、フリスビーにして犬の訓練にどうぞ。太陽の光に当たると、キラキラしてOH/ファンタスティック//結構気に入っているソフトは音楽CDと同じように再生して「このCDはセガサターン用のゲームです…」という声のランキングをつけても楽しいですね。おすすめは「魔法騎士レイアース」です。

(岩手県/AYA)

がまんがでできなくなり、ついにサターンCDを普通のCDプレーヤーにセットしました。結果は、1トラック目は変な雑音が無音で、2トラック以降はサターン本体で再生したときと同じでした。サターンCDにも傷はつかず、スピーカーも爆発しませんでした。あー気がすんだって。

(静岡県/ギンペー)

危険なのでもうやめよう。

# セガAMフリーク

「AM23研フリーク」がリニューアル。あまり変わらないけど「セガAMフリーク」になったよ。最近のAMゲームはもろんだけど、セガのオールドゲームも掲載したいな。リクエストとしては「ファンタジーゾーン」とか。



○愛知県/ぼんだーな鈴木 スカートを脱がす方法はもう見つかったかな



○広島県/そとみち・きみこ いち お一武器替えネタだね



○栃木県/播磨王 オレの周りにはこんな格好のヤツがいっぱいいるゾ。オラ!

Sarah.

○東京都/ハート 「レオ」は10連勝で敵かばにたいちのんじな

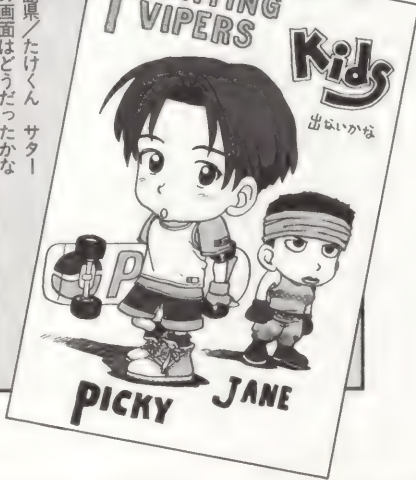


○埼玉県/ミスバレード なんだか弱い雰囲気。の姿。結局2Pカラーは色違いらしいですね



○鳥取県/LEE 10代のキヤラが多いんだよなあ。若いな

○広島県/たけくん サターン版の画面はどうだったかな



# キッズホープ生

キッズの希望や期待を集めたコーナー。  
メーカーやソフトに対する声を集めた。

**イ**カスゼGDNET// 業界を支配しようとするスクウェアの野望を打ち砕くため集いし自由の戦士たちって感じ。しかも凄腕ぞろいのプロ集団だ。われらユーザーも宣伝やブランドに惑わされずに本物を見抜く目を持ちたいものだ。そのためにもゲーム誌の正確な情報が不可欠だが。ゲーム界の無印良品ともいえるGDNETの今後に期待したい。もちろん彼らがジョボイゲームを出したなら、思いっきりけなすのも礼儀であらう。

(東京都/UG.)

**や**っと来たって感じです。何が来たかって? それはあの揃いに揃ったRPGです。特にあの「パロック」// 早く出てほしい。「PSSの「FFVII」がなんだい!!」って感じです。ああ〜「ルナ」も絶対買うぞ。

(福岡県/SS調査班)

GDNETに反響多数! やっぱりみんなRPGに飢えていたんだ。

**う**おしゃっ/ 遂に出るか「ルナ エターナルブルー」/ また名作が1つ…。しかしあまり樂觀もできん。それは「声」/ あ作品は、ストーリー、ビジュアル、そして声優さんの3つの力で名作となっている(断言)。「シルバスター」と違って「エターナルブルー」は「声」が定着しているので、声優の変更はやめて/

(東京都/もりたとおる)

『スレイヤーズ』ゲーム化、パンザイ// この日をどんなに待っていたことが。全国1億4000万人のスレイヤーズファンからすれば、ゲーム化されて当然なのだが、次は1日でも早く、リナが暴れてくれる日を待つのみ。スレイヤーズを知らない人でも原作、アニメ、映画など

を一度見れば、絶対ほしくなること間違いなし/ というわけでスレイヤーズのコーナーを作ろう。そして林原めぐみのコーナーも。

(大阪府/元・徳島県民)

『バーチャ2』Remixについて語りたい。まずセガはすぐに作って出すべきである。確かに現在発売されている「バーチャ2」はよい出来だ。だが満足できない人も大勢いるに違いない。不満点がありすぎる。極端にいえば欠陥品ともいえる。例えば2.1にしたときの空中のダメージ。これはひどすぎる。私はラウをメインに使っているからよくわかる。浮かせば勝ちだ。納得いかない。納得いかないといえどもう1つある。それは斜上Pが激弱くなっていることだ。セガはこれらを再調整したものを出すべきである。

(愛知県/T)

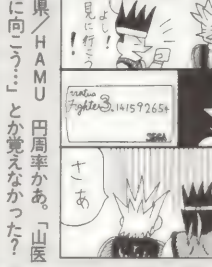
## まんがでGO!

国民的アイドル計画!?



◎東京都/うじ いいネタを発掘したね。セガだとべバルーチョが同じ道を:

新バーチャ3



◎山口県/HAMU 田周率かあ。「山医師異国に向こう」とか覚えなかった?

# We are サポーターズ

ゲームやキャラに対する想いをゲーム別に集めたコーナー。「グランディア壮士隊」が新設されたよ。

## ときめき愛好会

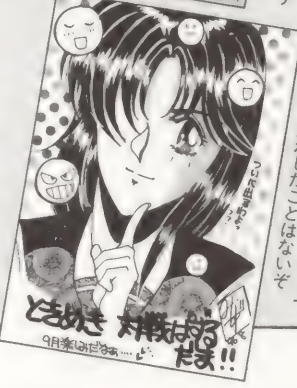
相変わらず絶好調の「ときメモ」応援コーナー。集え! ときメモラー/ 分の高校時代を思い出して作った主人公で、できる限り自分に近い能力に育て、自分にとってNo.1のお気に入りの片桐さんにアタック&デート// そして、3年目の卒業式で自信満々に伝説の樹の下へ…。そこに待っていたのは片桐さんではなく虹野さん。俺はそのとき、自分の高校時代に非常に似ていることに気づいた…。「ときメモ」恐るべし(虹野FANの方々すまん)。そして番長イカスゼ/(茨城県/バナザード)

『ときメモ』が発展を続けるのははまり続けている我々には喜ばしい限りですが、それによっていろいろと関連グッズやCDが発売されるでしょう。CDドラマが終わって少しだけ案になっていたからサターン版を買った。そしたらCDドラマは新シリーズスタート。もちろん買ったけど。これはコナミの戦略では、と思ってしまう。だが、その戦略に見事にかかっている自分だったりする。

(愛知県/ライアル)



◎広島県/ひびのいたる 「ス」を彷彿とさせますね。なんだかキレイア



◎北海道/水神有氣 今でも一日「はず」を欠かしたことはないぞ

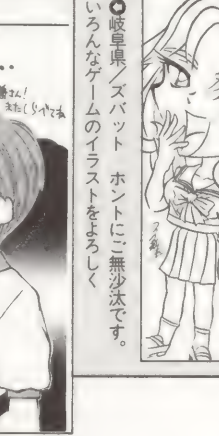
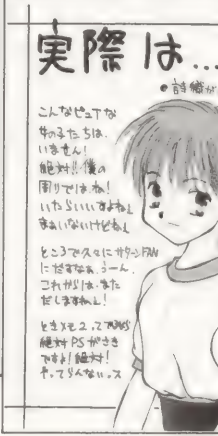


◎岐阜県/鳴戸流南 ガイジンっぽい片桐。そういうキャラクタだからいいか



◎埼玉県/かばやん あいちゃんかと思ったらめぐみちゃんなのね

◎青森県/天馬いさこ 木漏れ日がイイ感じ



## ドラゴンフォース友の会

**私**は「ドラゴンフォース」が大好きです。がしかし、サターンを持っていません。お金がないんです。兄は「ドラゴンフォース」を持っていて、時々やっているのを見ます。それで私はほれました…。『ドラゴンフォース』をもっと身近に感じるために、サントラを買ったり、サターンFANの記事をコピーしたり色々しています。ウェイン様に恋する乙女(14)はまだ今貯金中です…。

あ、ジュノーンもティリスも好き♡  
(長野県/ファアラ)

買う前から「ドラゴンフォース」をこんなに好きっていうのはすごいね。お兄さんはプレイさせてくれないのかな? パワーメモリーを買って、本体とソフトを借りればいいのに。

**女**性キャラで好きなのはウリル。彼女になら、なにされてもいいって感じ。男性キャラなら、密かにいい味だしてるどくろ党のへム。よく見ると二枚目ですよ。

(京都府/白馬のドリル)

**こ**のゲームでミカツキと友のハヤテがザ・ヒロローズ(前ザ・ブ

ルーハーツ)のマーシー(知ってる人いるかな?)に似てると思ったのは私だけでしょか?

みんなティリスとかジュノーンがかわいいといってるけど、やっぱりノ一忍者のサヤカが一番/あのポニーテールがたまらん。

(千葉県/免えもん)

**臨**時ニュース。「ドラゴンフォース友の会」内近畿DF協会(今設立)では、8月30日の定期総会でティリスを「DF」イメージガールに認定しました。会場内は「やっぱりティリスで決まりでしょう」の声で埋め尽くされたそうです。繰り返します…。

(奈良県/KDA)



○北海道/ゆらぼう 続編の発表が待ち遠しいって声は多いよ

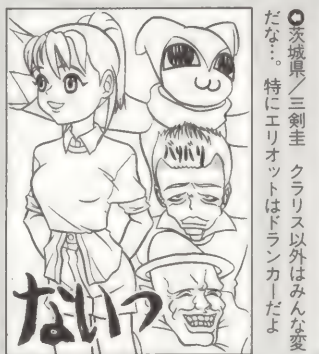
## ナイトピアンクラブ

**先**日「NIGHTS」を買いました。しかし私はナイトの動きに応じてクルクルと変化する画面(背景)に酔ってしまったのです。もうクリアどころではありません。プレイ中も小休止しないと体がもたないのです。

(新潟県/魅瑞)



○京都府/五色豆 Aなんてすごいな オール



○茨城県/三剣圭 クラリス以外はみんな変だな…。特にエリオットはドラムカーだよ

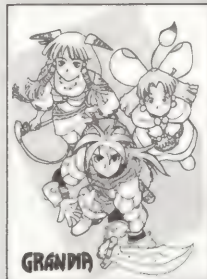
○宮城県/若松弘 呉越同舟とてもうへき状況。ピアンだけこっち向いてるのがカワイイ

## グランディア壮士隊

GDNの旗手たるゲームアーツの大作RPG「グランディア」。発表直後にも拘わらず多数のイラストが寄せられたので「壮士隊」スタートです。期待の声も待っているよ。



○宮城県/期待してますU助 実物よりやさしい感じのフィーナ



○兵庫県/HIGHIMACS れから先、どんなキャラクタが登場するのかすごく楽しみだね



○東京都/高瀬晃 表情の描き分けがうまい。ミュージレン大佐とリオン中尉のイラストも采ないかな

## サタFANおたよりQ&A

まずは登場人物の紹介から。アツジ: CHC担当。戦隊ものが5人組なのはドリフの影響だと思っている。超四等兵: とにかく堪忍袋の緒が脆い。そのくせ権力には弱い裏表のある男。ちゆう男爵: 帽子をななめにかぶってる奴は末っ子だ、と理論武装する男。ウシ: シャレにならないフケ顔の持ち主。特殊な呼吸法を使いこなす。

### ■質問その①

サタFANの記事にMODELという言葉がよく出てきますが、このMODELとは何ですか。

(千葉県/大先輩)

ち: MODELとはセガの業務用ゲーム基盤の名前で、現在MODEL 1~MODEL 3まで大きく分けて3つの機種があり、ポリゴンを扱えるのが共通の特徴なんだ。

ア: MODEL 1は最高で秒間18万ポリゴン、MODEL 2は最高で秒間30万ポリゴン、MODEL 3はなんと秒間100万ポリゴンの表示が可能だ。また、MODEL 2以降のボードはテクスチャを貼ることもできるよ。

ウ: MODEL 1のゲームには「パーチャレーシング』『パーチャファイター』『ウイングウォー』『セガネットマーク』

などがある。ウ: MODEL 2のゲームはかなり数多くて「パーチャコップ」シリーズ、「アイトナUSA』『パーチャファイター2』『パーチャロン』『ファイティングパイパーズ』『ラストブロンクス』『セガラリー・チャンピオンシップ』などが代表作かな。

ア: MODEL 3には、現時点でAM 2研の最新作「パーチャファイター3」があるのみなんだよね。

### ■質問その②

編集部との男共に質問。「現実の女の子」と「ゲームに出てくる女の子」のどっちがいいと思うかな。

(秋田県/ネジコン)

ウ: ゲームに出てくる女の子!!! 一岡: こいつ即答だよ!!!

ウ: まあ落ち着きなさい。そうは言っても実写はパスするよ。

超: (ブチン) よけいにたちが悪い! ウ: てへ。

### ■質問その③

SATURNFAN投稿用ハガキ(P59)はウルテクにも使えるのか教えてくれ。何か住所が違うんだよ。

(岐阜県/日比野洋治)

ち: サタFANの記事のうち「HYPER UL-TECH」だけは、仙台の編集部で作っているんだ。

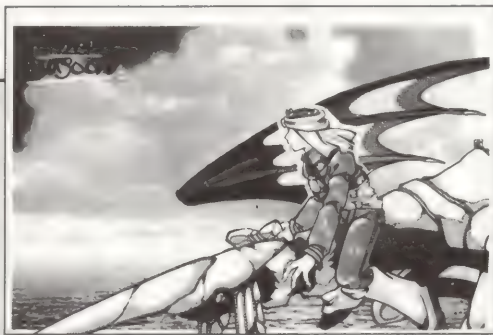
り: 投稿用ハガキのあて先は東京の編集部だから、このままじゃ使えないね。

超: 東京に来てしまったウルテクハガキは誰かが仙台に持って行くハメに…。

みんなちゃんと仙台に出てね! ウ: だいま! はい、母カマ。

# いらすと ギャラリー

○宮城県/若杉弘 これは一作目だからカイルだね。バーチャステイクでがんばったなあ。懐かしい！



# コーンヘッドクラブ

○兵庫県/己維新 「ラングIII」のルナ。他雑誌を蹴ってサタFANに投稿してくれた意気に感じて特大サイズでお送りしました。またよろしく



今号のタイトル(↑)は、広島県のとそみち\*きみこさんによるものです。どうもありがとう。

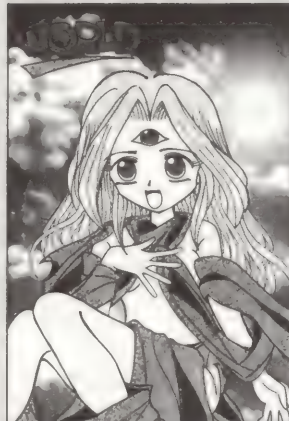
イラスト関連ではもっとも競争率が高いこのコーナーだけに、質の高いイラストが揃ったよ。

○千葉県/むささびむっくん イチローにひっかけたシャレだ



○兵庫県/己維新 特定のゲームではなく、「三国志」の関羽。ボクは呉が好きなんだけど...

○長野県/高峰秋良 いい雰囲気の話だった「バロック」。結構ファンがいるみたいだぞ



○静岡県/ルナ 「吸って飛ばせ」がドロッパーの合い言葉



## サタFAN表紙大予想大会結果発表

No.17で募集した「第2回サタFAN表紙大予想大会」の結果発表!

正解は「機動戦士ガンダム外伝I」でした。応募総数263通。そして正解者は6名でした。今回はこの6名全員にテレカ5枚セットを進呈! おめでとう。不正解のハガキは、圧倒的に「サクラ大戦」か「ルナ シルバースターストーリー」が多かったなあ。

それでは、表紙の感想を見てみよう。たまに(ちょっと)Hな表紙があるのがたまらない。他誌は硬派なものが多いので、サターンFANはこのまま(?)のイラスト路線でせめていってください。

(埼玉県/小寺宏児)

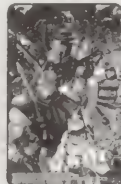
最近の表紙って、妙に女の子の絵が多くないですか? しかも少しエッチだからなんかイヤだ。たまにはロボットもののCG使ったやつとかを載せてほしいと思う。

(大阪府/馬場大輔)

次回予想するのは、10月18日発売のNo.22の表紙だ。ハガキに住所、氏名(&ペンネーム)、予想タイトル名、サタFANの表紙の感想を書いて「表紙大予想大会」係まで送ってね。締め切りは10月2日必着。正解者の中から3名にサタFAN表紙テレカ5枚セットをプレゼント。

### 当選者はこちら、おめでとう!

北海道/三浦 志信/23歳  
千葉県/高木 徹平/16歳  
東京都/河西 賢/20歳  
東京都/増子 裕史/16歳  
大阪府/松浦 秀哉/?歳  
大阪府/松本 晃一/21歳



当選した6名には、これらのテレカを1セットで差し上げます。楽しみに待っててね。さあ、第3回予想大会は何人のキッズが的中するか。

## 投稿時のお約束

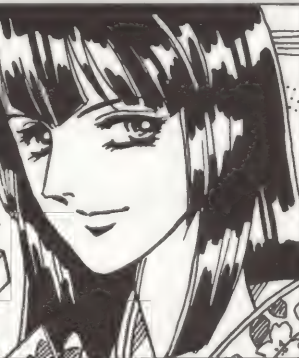
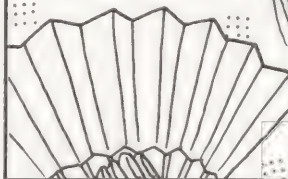
投稿の際はハガキサイズが原則/イラストは墨1色(鉛筆はNG)で、できればコメントも入れてほしい。また、ハガキ1枚にはネタ1つにしてね。各コーナーのフクに収まらないハガキでも面白ければ採用するぞ!

- フリー フリー フリー  
テーマなしのフリートーク。
- イラストギャラリー  
何でもござれのイラストコーナー。
- まんがでGO/  
まんがならこのコーナー。鋭いネタのまんがを希望!
- We are サポーターズ  
大好きなキャラやソフトへのアツイ想いをぶつけるコーナー。イラスト、文章どちらでもOK!

- サタFANおたよりQ&A  
コーンキッズの疑問に編集部のかいかな仲間たちが答える。
- サタFAN売り上げ増進計画  
コーンキッズがサタFANの売り上げを伸ばすためにしたことを報告。
- 再臨特選隊  
サターン用CDの別のお楽しみを見つけようというコーナー。
- カメラキッズ  
あらゆる写真ネタを募集中。すべてのあて先は以下へ。

〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
TIM サターンFAN編集部  
「コーンヘッドクラブ」00係

皆様の  
おハガキ  
お待ちしております。



○青森県/MIO シュン以外の「VF3」のキャラって髪の毛のボリュームがすごいよね

快 爽 分 季  
Game

●ゲームの遊び方、進め方お手伝いします!!

# 研究所

理不尽なほど難しいゲームにお困りの読者のために、今回も難解なゲームを研究しました! 我ら研究所員の成果をもとに、プレイしてね。

■エイリアントリロジー .....P162

■スターファイター3000 .....P164

いきづまりそうな難関セクションを完全攻略

## エイリアントリロジー

ゲームクリアのために知っておきたい3つのポイントと、特に迷いやすい7ステージをピックアップして攻略。マップを使って、解説していくぞ。

発売日	発売中(8月30日)
発売元	アクレイドジャパン
開発元	ブローブ
価格(税別)	5800円
ジャンル	3Dシューティング
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	9・プレイヤータ
コンティニュー等	パスワード
現在の開発状況	100%

### エイリアンに打ち勝つために3つのポイントを知っておこう

このエイリアントリロジー、難易度はかなり高目のゲームだ。いきづまってしまった人も多いのではないだろうか。しかしあきらめないでほしい。ゲームクリアを目指すなら、とにかく同じステージを何回も繰り返

返しプレイすること。隠し部屋や最短ルート等のチェックをおこたらずに、マップを作りながら進めば、なおよい。ゲームクリアに向けて、まず最初に、いきづまりやすい3つのポイントを解説していくぞ。

#### ポイント1 隠し部屋を探せ

隠し部屋が見つからずに歩き回って、エイリアンに殺されてしまう。これがゲームオーバーになる一番の理由だろう。とにかく、壁を見たら押す、撃つ、爆破するなど、いろいろなことをためてほしい。またこ

れ以外にも、スイッチを押すことによって今まで壁だとおもっていた場所がリフトとなり、隠し部屋に行けるようになったりもする。スイッチには、時間制限があるものが多いので気をつけたい。

#### ポイント2 アイテムを拾う

アイテムを拾うことを忘れてはならない。このアイテムを拾うことをおこなっていると、ステージが進むにつれ、かならず弾切れやニトロな

どの破壊アイテムが不足するだろう。そうなるとうまくクリアすることはほぼ不可能なので、前のステージに戻ってやりなおすハメになる。

#### ポイント3 基本戦略をおぼえろ

基本となる戦略は、レーダーを使って、少しでも早く敵を見つけることだ。そしてダッシュを駆使して、後ろにさがりながら銃で倒す。また敵の集まっているところでは、ニト

ロ等を使って、いっきに倒そう。ボス戦での有効な戦い方としては、平行移動(L・Rボタンを押しながら移動する)を使って敵の周りを回りながら攻撃する方法があげられる。

### マップを使ってセクション攻略

ステージクリアの方法は、バッテリーを見つけてスイッチを押して、ゴールするパターンだ。掲載するマップには、重要なポイントしか記載してないが、できるだけすべての場

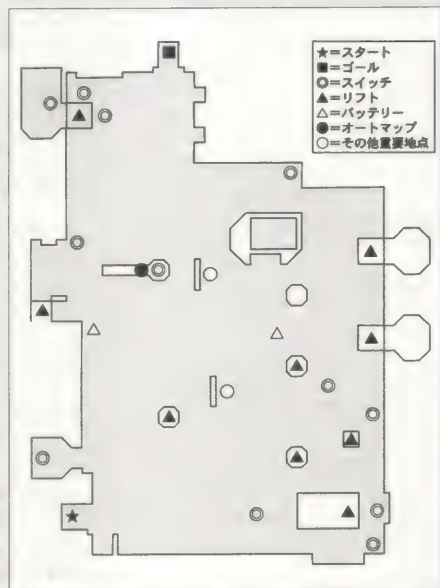
所を歩いてアイテム等を探していこう。また、ゲーム画面のマップと掲載したマップを見比べれば、隠し通路の場所もわかるだろう。行き止まりではいろいろ試してほしい。

#### セクション1-7

このステージでは、どのスイッチと、どのリフトがつかっているかが重要だ。基本的

づくと壁がなくなり、右から左へ抜けるようになる。このステージはとにかく迷いやすいので、まめに場所をチェックしよう。

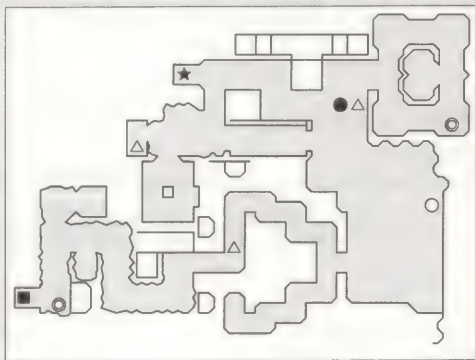
的にスイッチを押した場所から一番近いリフトが作動する。ここで気をつけたいのが、リフトを動かすことのできるスイッチは時間で制限されるので、急いでリフトまで行かないとリフトに乗れなくなってしまうことだ。地下に降りるリフトは、1度しか作動しないので、乗り遅れることのないようにしたい。また、リフトを降りてすぐに出現する敵には要注意だ。マップ中央の2つの○印の場所は近





## セクション1-9

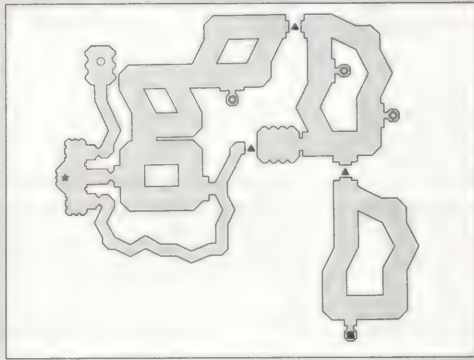
スタートしたら、まずまっすぐ  
進み、オートマップを拾いに行こ  
う。ここには、バッテリーも落ち  
ているので一緒に  
拾っておく。  
それから左下の  
エリアに進み、  
スタート地点の  
右の方向へ進む  
のがベストだ。  
マップ右の○印  
の場所は、エイ  
リアンの卵が並  
んでいるので早  
めに破壊してお  
こう。そこを過



ぎて浴鉢炉に出ると、アイテムが  
多く落ちている。この道は狭く、  
踏み外して下に落ちると脱出する  
ことはほぼ不可能となる。気をつ  
けて進んでいこう。

## セクション3-1

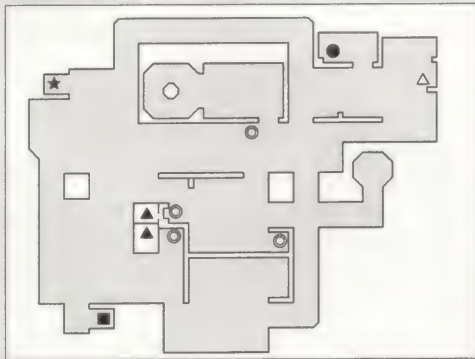
行き止まりの壁のほとんどが、  
すり抜け可能だという特徴がある。  
しかし、なにも考えずにすり抜け  
ていると、敵の  
なかに突っ込ん  
でしまうことに  
もなりかねない  
ので、慎重に行  
動したい。また、  
リフトを動かす  
には、近くにあ  
るスイッチを押  
したあとにその  
付近をうろつか  
ないで動かさな  
いときもある。ゴ



ール前のリフトのある床には、ア  
ザインの違う場所がある。床に線  
が入っているように見えるのでよ  
く見てみよう。後は、その床に乗  
って待っていればゴールできる。

## セクション2-6

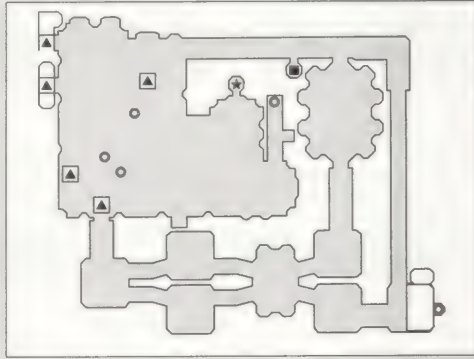
このステージは、とにかく行っ  
たり来たりすることが多い。1度  
行った場所は、確実にチェック  
していきなさい。また、移動場所と  
して、浅瀬を通ることもできる。橋  
の上から浅瀬に  
入って、すべて  
歩き回るように  
したい。浅瀬の  
中の連続したリ  
フトに乗るには、  
近くにあるスイ  
ッチを押す必要  
がある。2つの  
リフトを作動さ  
せる場合は、1  
度押しただけで  
はうまくいかな



いときもあるので、何回か押して  
調整しよう。マップ右上にあるバ  
ッテリーを取ってから中央のスイ  
ッチを作動させると、ゴールのド  
アを開けることができる。もちろ  
ん、隠し部屋に入るときは敵に注  
意しよう。

## セクション3-3

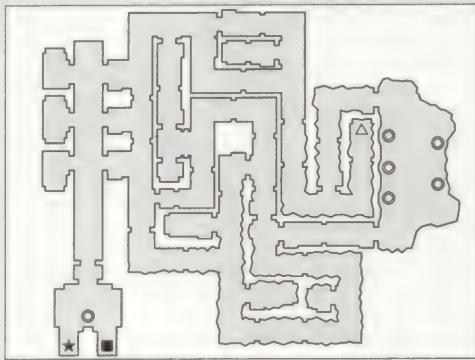
ここでは、見つけにくい隠し部  
屋等が3つある。この隠し部屋を  
見つけないと、ステージクリアの  
ための達成率が足りずに先に行け  
ないこともある。1つ目の隠し部  
屋はスタートし  
たら左手の壁沿  
いに歩き、2人  
目の敵がいる付  
近の壁を破壊す  
ればよい。もう  
1つはマップ左  
上のリフト付近  
の壁に近づくと、  
リフトが作動し  
て見つかるだろ  
う。そしてもう  
1つが、マップ



左下の隠し通路。しかしこの通路  
を通るには、硫酸の池のなかにあ  
るスイッチを押さなければならな  
い。その後に、素早く通路まで行  
く必要がある。スイッチを押して  
ダッシュするときは、右に右にと  
進めばよい。

## セクション2-9

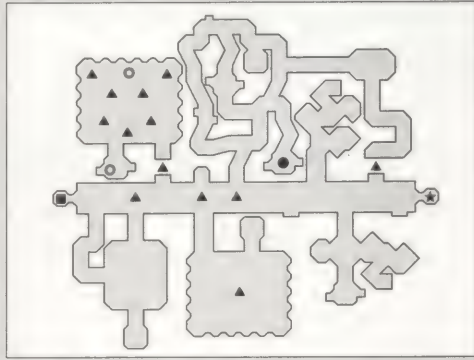
このステージでは、スタート地  
点のすぐそばに、ゴールのドアを  
開くスイッチとゴールがある。し  
かし、スイッチ  
を作動させるた  
めには、まずバ  
ッテリーを取りに  
行かなければ  
ならない。バッ  
テリーのある場  
所はロックされ  
たドアに阻まれ  
ている。ロック  
を解除するため  
には、マップ右  
のスイッチがら



つある場所に行こう。この場所の  
左側に3つ並んでいるスイッチを  
すべて押して、急いでどちらかの  
出口に走ればよい。時間制限があ  
るので、道はおぼえよう。

## セクション3-5

このステージも、行き止まりに  
なったときは、ほとんどがすり抜  
けられる壁なので、迷わないよう  
に進んでいこう。  
スタートしたら  
まずは、オート  
マップを取りに  
行く。この面の  
本当の難しさは、  
これでもかとい  
うぐらいに出て  
くるエイリアン  
との戦闘だ。銃  
で倒してもいい  
のだが、敵が多  
くいるときは、



二口などでまとめて倒したほう  
が効率的だ。マップ左上のスイ  
ッチを押すと、8体のエイリアン達  
がリフトで一気に下りてくる。最  
悪の事態にもなりかねないぞ。

エネルギー・クリスタルの組み合わせ21パターンを全て公開!

# スターファイター3000

360度の視点でおこなわれるドッグファイト。その中で自分を見失わないための操作ポイントと、クリスタルの獲得パターンを完全紹介。

発売日	10月未定
発売元	イマジニア
開発元	Krisalis Software Ltd.
価格(税別)	6800円
ジャンル	3Dシューティング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	ミッションスティック・マルチコントローラー
バックアップメモリー	26-プレイヤーデータ、ボタン設定、ハイスコア
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

## 簡単に追撃されないためのテクニックに加え、クリスタルの回収法と効果を説明

慣れないうちはあっというまに落ち落とされてしまうこのゲーム。そこで、自機の戦闘における操作法と

テクニック、さらに、エネルギー・クリスタルの組み合わせ21パターンとその効果を教えるぞ。

### トレーニングステージ序盤での攻略法を解説

ここでは本格的な戦闘の始まりとなるステージ2、3の攻略を交えつつ、一对多数となる戦いに勝つための戦略の立てかたを紹介するぞ。な

お、このゲームは自由度が高く、状況に応じて様々な作戦がとれる。この攻略は1つの例に過ぎないので、自分なりのパターンも考えてみよう。

### ステージ2 まずは戦闘の感覚になれる

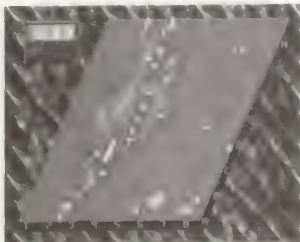
ステージ1と同じ地形だが、ターゲットが反撃をしてくる。マップ上の8D、8E地点の砲台から撃たれるS.A.Mは、威力も高く避けづらい。2カ所の砲台の間には入ってはいけ

ない。まず、マップ下から8Dの砲台を破壊する。そのままマップを上に進み8Eの砲台をつぶす。残りのターゲットは反撃してこないで、あとは破壊すれば終了だ。

### ステージ3 ここからが本格的な戦闘だ

3E地点にある2基のS.A.M砲台がかなり厄介。このステージから、ターゲット以外の敵も攻撃してくる

ようになる。いきなり3E地点に行くとS.A.Mで簡単に落とされるので、最初は近づかないこと。先に2B、3B、4H辺りのターゲットを破壊する。その際、クリスタルを集め、E.C.Mの補充とレーザーのパワーアップ(E.C.Mを優先)をさせておこう。E.C.Mが10以上装填されたら、砲台を破壊するためにマップ下から谷沿いに3Eまで移動。もし、S.A.Mが接近してきたら、E.C.Mを使い回避しつつレーザーで砲台を破壊する。4Fの敵は最後に破壊しよう。



●強力な敵のいた場所はすぐにチェック。装備を整えて再戦に挑もう

### 敵の追撃から逃げきる回避動作

まず覚えておきたいのは、レバーを上に入れられないこと。方向感覚を失ったときに上に入れると、かなりの確率で地上に激突してしまう。方向がわからなくなったときは、レバーを下に入れて上昇してしまおう。次

にその場から退避するとき、ブースターは全開にして、レバーを左右どちらかに入れればなしにする。すると自機がローリング動作になり、回避率が上がる。これに上昇、下降を加えながら離脱する。

## クリスタルを入手するには?

クリスタルを入手する方法は2通り。コンテナから回収する方法と敵や地上物から回収する方法だ。両方をうまく使って集めよう。

### コンテナから回収

ゲーム中に「パラシュート降下中」と画面表示されたらコンテナから回収するチャンス。マップでチェックしたら急いで回収に向かうのだ。

### 敵と地上物を破壊

敵や地上物を破壊するとクリスタルが出現する。8種類あるクリスタルのうち、何が出るかは敵や地上物の種類によって決まっている。必要になるクリスタルを出現させる敵や障害物は覚えておいたほうがいだろう。大きいものほどたくさんクリスタルを出す傾向があるぞ。

## クリスタルの効率のよい集めかた

クリスタルは出現させてもすぐに消えてしまうため一度に何個も出現させると全て回収するのは不可能。とくにパイプラインを破壊してしまうとライン上の地上物が連鎖的に爆発してしまう。地上物はパイプライ

ンを撃たぬよう、一基ずつ破壊しよう。また、クリスタル同士の間が狭い場合は、なるべく取るのを避けよう。間違ってもほかの色を取ってしまうと、クリスタルの組み合わせが崩れ、結果的に損になるからだ。

## クリスタルの組み合わせ&効果一覧表

	組み合わせ	効果
弾薬の補充	青→青	A.T.Gが10発装填
	紫→紫	A.T.Aが10発装填
	水色→黄	マルチミサイルが3発装填
	青→黄緑	E.C.Mを3発まで装填
	紫→赤→紫→赤	メガボムが15発装填
	紫→緑→紫→緑	ビームレーザーが250装填
	紫→青→紫→青	マルチミサイルが10発装填
	紫→橙→紫→橙	機雷が10発装填
	水色→緑→水色→青	E.C.Mが50発装填
アップグレード	赤→赤	レーザーの威力がアップ
	黄→黄	シールドの性能がアップ
	青→黄	エンジンの性能がアップ
	赤→黄	コントロールの性能アップ
パーツ	緑→黄→緑	ウイングポット×1
	水色→赤→水色→赤	ウイングポット×2
特殊	水色→水色→スター	ランダムにエネルギー・クリスタルを入手
	スター×4	ランダムにエネルギー・クリスタルを入手
	スター×3→赤	メガシップとなり最強状態が数分間持続
マイナス	紫→赤→青	エンジンにダメージ
	紫→黄→青	シールドにダメージ
	紫→緑→青	コントロールにダメージ

# 1996年9月14日までに発売されたソフト&周辺機器を完全網羅

# SATURNデータベース

## 全349タイトル

### 対応周辺機器略号

- SM.....シヤトルマウス
- MT.....マルチターミナル6(SBONマルチタップ含む)
- RC.....レーシングコントローラ
- MS.....ミッションスティック
- VG.....バーチャガン
- VC.....対戦ケーブル
- MC.....マルチコントローラ
- MV.....ムービーカード(ツインオペレータ含む)

## 格闘アクション 25タイトル

ソフトID	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
172	ファンハイアハンター	カプコン	95年11月22日	5800円	5・各種データ	なし	全年齢	24.45	13
113	X-MEN	カプコン	95年11月22日	5800円	64・各種データ	なし	全年齢	23.45	31
277	餓狼伝説3-遙かなる闘い-	SNK	96年6月28日	6800円	8・プレイデータ	なし	全年齢	19.29	178
114	ギャラクシーファイター ユニバーサル・ウォリアーズ	サン電子(サンソフト)	95年11月22日	5800円	なし	なし	全年齢	20.00	146
81	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	95年9月28日	5800円	なし	なし	全年齢	20.55	118
213	THE KING OF FIGHTERS'95	SNK	96年3月28日	7800円	8・各種データ	なし	全年齢	24.35	17
62	水戸黄伝	データイースト	95年8月25日	5800円	17・各種データ	なし	全年齢	20.42	124
210	水戸黄伝-風雲再起-	データイースト	96年3月22日	5800円	なし	なし	全年齢	19.72	157
159	ストリートファイターZERO	カプコン	96年1月28日	5800円	32・各種データ	なし	全年齢	23.09	26
350	ストリートファイターZERO2	カプコン	96年9月14日	5800円	8・各種データ	なし	全年齢	—	—
54	ストリートファイター リアルバトル オン フィールド	カプコン	95年8月11日	5800円	32・各種データ	なし	全年齢	20.15	139
119	闘神伝S	セガ(タカラ・セガ)	95年11月24日	5800円	なし	なし	全年齢	20.55	117
110	ドラゴンボールZ 真闘伝	バンダイ	95年11月17日	6800円	なし	なし	全年齢	19.50	167
163	NINKU-忍空-~強気な奴等の大激突ノ-	セガ	96年2月22日	5800円	なし	なし	全年齢	19.52	165
3	バーチャファイター	セガ	94年11月22日	6800円	17・各種データ	なし	全年齢	26.56	2
42	バーチャファイター リミックス	セガ	95年7月14日	3400円	17・各種データ	なし	全年齢	24.61	15
124	バーチャファイター2	セガ	95年12月1日	6800円	180・各種データ	なし	全年齢	27.45	7
305	バーチャファイターキッズ	セガ	96年7月26日	5800円	42・各種データ	なし	全年齢	22.89	44
340	ファイティングバイパーズ	セガ	96年8月30日	6800円	49・各種データ	なし	全年齢	—	—
274	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイトジャパン	96年6月28日	5800円	なし	なし	全年齢	15.80	289
168	ロボ・ピット	アルトロン	96年2月16日	5800円	141・各種データ	なし	全年齢	12.95	151
314	ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	96年8月9日	5800円	2・ボタン設定	なし	全年齢	20.81	105
35	~制敵伝説~プリティファイターX	イマジニア	95年6月18日	7800円	なし	なし	16歳以上推奨	16.11	266
33	バトルモンスターズ	ナグザット	95年6月22日	5800円	5・各種データ	MT	16歳以上推奨	16.59	217
216	モータルコンバットII 完全版	アクレイトジャパン	96年9月29日	5800円	なし	なし	X指定	19.30	177

## アクション 26タイトル

ソフトID	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
156	カーデーションヒーローズ	セガ	96年11月28日	5800円	9・プレイデータ	MT	全年齢	21.42	35
26	輝く伝説アスタル	セガ	95年4月28日	5800円	なし	なし	全年齢	20.17	135
144	機動戦士ガンダム	バンダイ	95年12月22日	6800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	23.26	35
8	クロックワークナイト ~ペパル・チョコの大冒険・上巻~	セガ	94年12月9日	4800円	なし	なし	全年齢	22.35	57
49	クロックワークナイト ~ペパル・チョコの大冒険・下巻~	セガ	96年7月28日	4800円	なし	なし	全年齢	23.10	36
137	クロックワークナイト ~ペパル・チョコの福袋~	セガ	95年12月16日	6800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	21.62	78
256	魔空遊撃隊 活劇編	ビクター エンタテインメント	96年5月17日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	20.47	121
229	ゲックス	BMGビクター	96年3月28日	5800円	なし	なし	全年齢	18.75	207
300	サターンボンバーマン	ハドソン	96年7月19日	6800円	1~5・プレイデータ	MT	全年齢	22.06	64
89	サンダーストーム&ロードブラスター	エクゼコ・テレポップメント	95年10月28日	6800円	なし	RC	全年齢	18.19	232
122	シュトラール 秘められた七つの光	メディアエンターテインメント	95年11月28日	3900円	なし	なし	全年齢	17.75	247
251	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョン インターナショナル	96年4月26日	6800円	なし	なし	全年齢	19.88	150
83	STEAMGEAR MASH~スチームギア マッシュ~	タカラ	95年9月28日	5800円	71・プレイデータ	なし	全年齢	20.46	122
319	タイマーチェイスH.Q. プラス S.O.I.	タイマー	96年8月9日	5800円	なし	RC	全年齢	17.79	246
5	TAMA	タイムワナーインタラクティブ	94年11月22日	5800円	なし	なし	全年齢	19.29	180
343	天地を震らうII~赤龍の戦い~	カプコン	96年9月16日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—
193	ドッペル ぬいぐるみと復活の星	エポック社	96年3月16日	9800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	17.29	266
263	ドラゴンボールZ 偉大なドラゴンボール伝説	バンダイ	96年5月31日	5800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	19.78	156
284	NIGHTS into dreams...	セガ	96年7月5日	5800円	30・各種データ	MC	全年齢	25.54	8
285	NIGHTS into dreams...(マルチコントローラ-同梱限定版)	セガ	96年7月5日	7800円	30・各種データ	MC	全年齢	—	—
129	熱血親子	テクノソフト	95年7月21日	5800円	なし	なし	全年齢	17.97	237
45	BUG/ ジャンプして、ぶんづけちゃって、べっちゃんこ	セガ	95年12月8日	5800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	16.36	278
111	RAYMAN	ユビーアイ ソフト	95年11月17日	5800円	20・プレイデータ	なし	全年齢	17.97	238
248	ロックマンX3	カプコン	96年4月26日	5800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	19.64	161
282	新録/	バンダイビジュアル	96年6月28日	5800円	なし	なし	全年齢	16.57	276
37	新・忍伝	セガ	95年6月29日	4800円	なし	なし	16歳以上推奨	20.17	136

## ロールプレイング 19タイトル

ソフトID	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
316	アルバートオデッセイ外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~	サン電子(サンソフト)	96年8月31日	5800円	68・プレイデータ	なし	全年齢	21.11	111
262	ウィザードリィV&VI コンプリート	データイースト	96年5月31日	6800円	272・プレイデータ	なし	全年齢	20.57	115
211	空想科学空想ガリバーボーイ	ハドソン	96年3月22日	6800円	9・プレイデータ	なし	全年齢	22.46	54
220	三國志 英雄伝	光栄	96年3月28日	8800円	170・プレイデータ	なし	全年齢	21.45	65
56	シャイニング・ウィズダム	セガ	95年8月11日	5800円	17・プレイデータ	なし	全年齢	21.86	72
312	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	96年8月9日	7800円	2/120・プレイデータ	SM	全年齢	—	—
150	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	95年12月25日	6800円	129・プレイデータ	なし	全年齢	24.69	12
264	ソード・アンド・ソーサリー	マイクロキャビン	96年5月31日	6800円	129・プレイデータ	なし	全年齢	21.09	96
339	大冒険~セントエルモスの奇跡~	バイ	96年4月19日	6800円	25~75・プレイデータ	なし	全年齢	16.24	280
250	THOR~精霊王紀伝~	セガ	96年4月28日	5800円	12・プレイデータ	なし	全年齢	22.72	49
224	ドラゴンフォース	セガ	96年3月29日	5800円	284・プレイデータ	なし	全年齢	24.61	14
28	バーチャル ハイドライド	セガ	95年4月28日	5800円	288・プレイデータ	なし	全年齢	22.56	53
261	フェータ・リメイク!~エンブレム・オブ・ジャスティス~	やのまん	96年5月24日	5300円	23・プレイデータ	なし	全年齢	16.35	226
61	魔法騎士レイアース	セガ	95年8月25日	4800円	70・プレイデータ	なし	全年齢	24.86	10
44	リグロードサーガ	セガ	95年7月21日	5800円	115・プレイデータ	なし	全年齢	22.89	43

※表中の「総合点」と「歴代順位」は、本誌ゲーム成績表での集計結果を表しています。

202	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	'96年3月15日	5800円	9・プレイデータ	なし	全年齢	21.92	89
336	ダークセイバー	トライマックス	'96年6月30日	5800円	32・プレイデータ	MC	全年齢	—	—
310	ザイバードール	アイマックス	'96年6月9日	6800円	91・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	20.89	101
39	ブルーシード 奇稲田秘録伝	セガ	'95年6月30日	5800円	364・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	22.23	61

## シミュレーション 30タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
288	AQUAZONE for SEGA Saturn	キューセロロサン(9003inc.)	'96年7月12日	5800円	35・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
219	アンジェリーSpecial	光栄	'96年3月29日	7800円	16・プレイデータ	なし	全年齢	21.17	94
151	Wizard's Harmony	アークシステムワークス	'96年12月29日	4900円	85・プレイデータ	SM	全年齢	21.89	71
207	ウィニングポスト2	光栄	'96年3月22日	9800円	451,538・プレイデータ	なし	全年齢	21.43	86
55	ウィニングポストEX	光栄	'96年6月11日	6800円	440,615・プレイデータ	SM	全年齢	19.91	148
208	エアーマネジメント96	光栄	'96年3月22日	8800円	91・プレイデータ	なし	全年齢	19.50	166
143	クォータイス	グラムス	'95年12月21日	8800円	193・プレイデータ	なし	全年齢	21.31	89
136	結婚 -Marriage-	小学館プロダクション	'95年12月15日	8800円	6・プレイデータ	なし	全年齢	19.69	149
10	GOTHA ~イスマイル対戦~	セガ	'95年1月27日	8800円	103・プレイデータ	なし	全年齢	20.62	113
184	GOTHA II ~天空の騎士	光栄	'96年3月1日	8800円	106・プレイデータ	なし	全年齢	19.06	193
146	ゴジラ・島襲撃	セガ	'95年12月22日	5800円	5・プレイデータ	SM	全年齢	21.92	82
183	The Tower	オープンブック	'96年3月1日	6800円	449・プレイデータ	なし	全年齢	20.42	126
191	ザ・ホード	BMGビクター	'96年3月8日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	17.59	254
27	三國志IV	光栄	'95年4月28日	14800円	433,481・プレイデータ	なし	全年齢	18.94	200
178	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ	'96年2月23日	6800円	280・プレイデータ	なし	全年齢	22.84	47
82	シムシティ2000	セガ	'95年9月29日	5800円	461・プレイデータ	なし	全年齢	21.37	87
294	狩龍 二國開拓	イマジニア	'96年7月19日	9800円	362・プレイデータ	SM	全年齢	19.84	213
102	ただいま惑星開拓中!	アルトロン	'95年11月3日	5800円	10・プレイデータ	なし	全年齢	20.20	133
173	復讐の決闘 II	光栄	'96年2月23日	10800円	413・プレイデータ	なし	全年齢	19.55	160
145	テマパーク	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	'95年12月22日	5800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	20.78	108
295	ときめきメモリアル~forever with you~デラックス版	コナミ	'96年7月19日	6800円	42・プレイデータ	SM	全年齢	—	—
296	ときめきメモリアル~forever with you~スペシャル版	コナミ	'96年7月19日	9800円	42・プレイデータ	SM	全年齢	26.28	3
76	信長の野望・天翔記	光栄	'95年9月29日	9800円	456・プレイデータ	なし	全年齢	20.88	102
221	信長の野望 リターンズ	光栄	'96年3月29日	5800円	130・プレイデータ	なし	全年齢	18.64	212
100	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	'95年10月27日	7800円	28・プレイデータ	なし	全年齢	23.57	30
69	ワールドアドバンス大戦略~鋼鉄の戦風~	セガ	'95年9月22日	7800円	313・プレイデータ	SM	全年齢	24.34	19
203	ワールドアドバンス大戦略 作戦ファイル	セガ	'96年3月15日	4900円	313・プレイデータ	SM	全年齢	23.34	34
58	卒業II ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	'95年8月11日	6800円	22~135・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	22.66	51
278	誕生S~Debut~	NECインターチャネル	'96年6月28日	6800円	33・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	21.37	66
215	バーチャ フォト スタジオ	アクレイトジャパン	'96年3月29日	6800円	21・プレイデータ	なし	X指定	20.68	111

## アドベンチャー 41タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
171	アローン・イン・ザ・ダーク2	エレクトロニック・アーツ(EAV)	'96年2月15日	5800円	353・プレイデータ	なし	全年齢	19.19	186
332	イロー・ブリック・ロード	アクレイトジャパン	'96年8月30日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
86	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	'95年10月20日	6800円	なし	SM	全年齢	19.11	191
175	おまかせ! 退魔屋	セガ	'96年2月23日	6800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	18.63	215
41	学校の怪談	セガ	'95年7月14日	5800円	2・プレイデータ	SM	全年齢	20.59	114
53	学校のコウイウわさ 花子さんがきた!	カプコン	'95年8月11日	4980円	1・プレイデータ	なし	全年齢	17.83	244
280	月花霧幻譚 TORICO~(げっかむげんたん~トリコ~)	セガ	'96年6月28日	6800円	8・プレイデータ	なし	全年齢	21.76	76
169	サイベリア	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	'96年2月16日	6500円	1・プレイデータ	なし	全年齢	18.13	233
238	3x3EYES~真珠公主~S	日本クリエイト	'96年4月19日	7300円	30・プレイデータ	なし	全年齢	21.15	95
302	時空探偵DD ~辺のローレライ~	アスキー	'96年7月26日	6800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	18.24	231
185	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	'96年3月1日	5800円	25・プレイデータ	なし	全年齢	23.21	36
7	真説・夢見館 扉の奥に誰かが...	セガ	'94年12月2日	7800円	48・プレイデータ	なし	全年齢	23.02	41
321	神祕の世界エルハザード	バイオニアLDC	'96年8月9日	6900円	21~83・プレイデータ	なし	全年齢	22.05	65
223	スナッチャー	コナミ	'96年3月29日	5800円	64・プレイデータ	なし	全年齢	22.40	55
201	ZORK I	邦楽社	'96年3月15日	5800円	129・プレイデータ	なし	全年齢	22.57	52
46	DEの食卓	アクレイトジャパン	'95年7月28日	8800円	なし	なし	全年齢	23.99	24
267	DEFCON5	マルチソフト	'96年6月7日	5800円	97・プレイデータ	なし	全年齢	16.50	277
234	七つの秘館	光栄	'96年4月5日	7800円	70・プレイデータ	なし	全年齢	20.93	100
342	ハートビート ス克蘭ブル	イマジニア	'96年9月6日	8800円	41・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
242	爆れつハンター	アイマックス	'96年4月26日	8800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	20.45	123
149	北風の拳	バンプレスト	'95年12月22日	5800円	なし	なし	全年齢	16.20	281
218	HORROR TOUR	オー・シー・シー	'96年3月29日	5800円	5・ハイスコア	SM	全年齢	18.33	227
349	ポリスノーツ	コナミ	'96年9月13日	8800円	最低46・プレイデータ	SM/V/G	全年齢	—	—
2	MYST	サン電子(サンソフト)	'94年11月22日	7800円	4・プレイデータ	SM	全年齢	21.56	80
84	メタルファイターMIKIU	ビクター エンタテインメント	'95年9月29日	6800円	9・プレイデータ	なし	全年齢	21.52	83
47	ゆみみみくすREMIKX	ゲームアーツ	'95年7月28日	5800円	5・プレイデータ	SM	全年齢	22.95	42
164	リターン・トゥ・ソーク	バンダイビジュアル	'96年2月2日	5800円	384・プレイデータ	SM	全年齢	19.03	235
4	Wan Chai Connection	セガ	'94年11月22日	7800円	6・プレイデータ	なし	全年齢	18.69	209
75	クワンタムゲートI ~悪夢の序章~	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年9月29日	5800円	2・プレイデータ	SM	18歳以上推奨	17.63	253
83	サイコロロ	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年10月27日	5800円	8・プレイデータ	SM	18歳以上推奨	19.00	188
39	ダークシード	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年7月7日	5600円	132・プレイデータ	SM	18歳以上推奨	17.74	249
170	デスマスク	バンダイナムコエンターテインメント(バンダイ電機)	'96年2月16日	8800円	224・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	17.89	242
166	天地無用! 魅御理(のみり)温泉湯けむりの旅	アローム(ユーメディア)	'96年6月9日	9900円	3・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	19.56	162
315	同級生II	NECインターチャネル	'96年8月9日	7800円	49・プレイデータ	SM	18歳以上推奨	24.35	18
318	NIGHTRUTH~Explanation of paranormal~ 劇1「闇の扉」	ソネットコンピュータエンタテインメント	'96年8月9日	6500円	8・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	20.33	127
269	犯行写真~隠された少女たちの見たモノは?~	イマジニア	'96年6月14日	6800円	23・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	17.20	289
71	ブルー・シカゴ・ブレス	リバーヒルソフト	'95年9月22日	7800円	17・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	18.80	205
72	宝蔵ハンターライム Perfect Collection	アスミック	'95年9月29日	8800円	1・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	19.05	194
14	RAMPO	セガ	'95年2月24日	7800円	8・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	21.47	84
232	きゃんきゃんパニー・ブルミール	キッド	'96年4月5日	5800円	17・プレイデータ	SM	X指定	22.35	58
247	野々村病院の人々	エルフ	'96年4月26日	6800円	90・プレイデータ	なし	X指定	24.63	13

## シューティング 40タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
80	ウイングアームズ~華麗なる撃墜王~	セガ	'95年9月29日	5800円	なし	MS	全年齢	20.30	129
116	オフワールドインターセプター・エクストリーム	BMGビクター	'95年11月22日	5800円	なし	なし	全年齢	18.67	210
133	海軍大戦争	イマジニア	'95年12月15日	6800円	なし	なし	全年齢	21.33	66
153	カオスコントロール	ヴァージン・インタラクティブ・エンタテインメント	'95年12月29日	5800円	4・プレイデータ	SM	全年齢	16.19	283
199	GUNGRIFON The Eurasian Conflict	ゲームアーツ	'95年3月15日	5800円	10・各種データ	MV	全年齢	23.83	27
132	ガンバード	アトラス	'95年12月15日	5800円	7・各種データ	なし	全年齢	22.21	62
222	グラディウス デラックスパック	コナミ	'96年3月29日	5800円	7・各種データ	なし	全年齢	23.14	37

# SATURNデータベース

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
157	クローチャーショック	データイースト	'96年1月19日	6800円	なし	なし	全年齢	17.96	239
246	ケン フェー	データイースト	'96年4月19日	5900円	2・プレイデータ	なし	全年齢	13.20	183
344	鋼鉄雲域(スティールダム)	セガ	'96年9月6日	5800円	5・各種データ	VC	全年齢	—	—
345	鋼鉄雲域(スティールダム)(対戦ケーブル同梱版)	セガ	'96年9月6日	6800円	5・各種データ	VC	全年齢	—	—
29	機上パロディウスだ/ DELUXE PACK	コナミ	'95年5月19日	5800円	7・各種データ	なし	全年齢	23.44	32
179	ワンダーホークII	ビクター エンタテインメント	'96年2月22日	6800円	14・プレイデータ	MS	全年齢	20.56	97
270	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	'96年6月14日	5800円	7・各種データ	なし	全年齢	20.13	141
275	STRIKERS 1045	メトロラス	'96年6月26日	5800円	36・各種データ	なし	全年齢	21.36	90
289	SEGA AGES/スペースハリアー(ミッションスティック同梱限定版)	セガ	'96年7月19日	6800円	12・ハイスコア	MC/MS	全年齢	22.31	60
296	SEGA AGES/スペースハリアー	セガ	'96年8月9日	3800円	12・ハイスコア	MC/MS	全年齢	—	—
287	ソニックウィングススペシャル	メディアクエスト	'96年7月5日	7800円	5・各種データ	なし	全年齢	19.98	147
18	ダイダロス	セガ	'95年3月24日	6800円	なし	なし	全年齢	19.36	172
240	タイタンウォーズ	BMGビクター	'96年4月19日	5800円	3・プレイデータ	なし	全年齢	18.48	221
138	ドラリアス外伝	タイトー	'95年12月15日	5800円	なし	なし	全年齢	24.15	22
265	ドラリアスII	タイトー	'96年6月7日	5800円	2・各種データ	なし	全年齢	18.77	206
313	テスクリムゾン	エコーソフトウェア	'96年8月9日	5800円	2・ハイスコア	VG	全年齢	14.12	296
78	出たなツインビーキャッホー/ DELUXE PACK	コナミ	'96年9月29日	5800円	5・各種データ	なし	全年齢	22.87	45
330	特選機動隊シエムワット	ハンブレスト	'96年8月23日	5800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
245	首領蜂(ドラバチ)	アトラス	'96年4月26日	5800円	35・各種データ	なし	全年齢	19.44	170
272	ナイトストライカーS	ビップ	'96年6月14日	5800円	5・各種データ	MS	全年齢	19.09	192
117	バーチャコップ(競同梱)	セガ	'95年11月24日	7800円	10・プレイデータ	VG/SM	全年齢	25.81	5
118	バーチャコップ(ソフト単体)	セガ	'95年11月24日	5800円	10・プレイデータ	VG/SM	全年齢	25.19	9
182	ハイパー3D対戦バトル クボッカーズ	リバーヒルソフト	'96年2月23日	5800円	1・ボタン設定等	VC	全年齢	18.96	199
266	HYPER REVERTKUN(ハイパーリヴァーシーズン)	テクノソフト	'96年6月7日	5800円	5・各種データ	VC	全年齢	15.17	285
17	パンツァードラゴン	セガ	'95年3月10日	6800円	なし	なし	全年齢	24.50	16
209	パンツァードラゴン ツツファイ	セガ	'96年3月12日	5800円	8・プレイデータ	なし	全年齢	25.56	7
148	ブラックファイアー	ヴァージン インタラクティブ エンタテインメント	'95年12月22日	5800円	4・プレイデータ	MS	全年齢	17.30	264
260	メタルブラック	ビップ	'96年5月24日	5800円	2・各種データ	なし	全年齢	20.70	109
66	レイヤーセクション	タイトー	'95年9月14日	5800円	2・各種データ	なし	全年齢	24.30	20
333	エイリアン トロロジー	アクレムジャパン	'96年8月30日	5800円	9・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	—	—
231	超究極〜究極〜男の逆襲〜	メサイヤ	'96年3月29日	5800円	なし	なし	18歳以上推奨	22.82	48
293	テスロトルル 陸絶都市からの脱出	メディアクエスト	'96年7月12日	5800円	106・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	19.67	159
243	レボリューションX	アクレムジャパン	'96年4月26日	5800円	なし	SM	18歳以上推奨	20.17	137

## スポーツ 32タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
214	NFLクォーターバッククラッシュ	アクレムジャパン	'96年3月29日	5800円	33・プレイデータ	MT	全年齢	21.88	184
142	ザ・ハイパーゴルフ 〜デビルズコース〜	ビップ東海	'95年12月15日	5800円	206・プレイデータ	MT	全年齢	19.78	155
13	PEBBLE BEACH GOLF LINKS 〜スタドラに挑戦〜	セガ	'96年2月24日	6800円	128・プレイデータ	なし	全年齢	20.24	131
70	マスターズ 誰かなるオーガスタ3	T&Eソフト	'95年9月22日	5800円	183・プレイデータ	MT	全年齢	20.56	116
227	WORLD CUP GOLF〜IN ハイアット ドラトビーチ〜	ソフトビジョンインターナショナル	'96年3月29日	5800円	38・プレイデータ	なし	全年齢	20.67	112
331	トーナメント・リーダー	ビクター エンタテインメント	'96年8月23日	5800円	150・ハイスコア	MT	全年齢	—	—
97	セガインターナショナル ビクトリーゴール	セガ	'95年10月27日	4800円	159・プレイデータ	MT	全年齢	21.58	79
130	HAT TRICK HERO S	タイトー	'95年12月8日	5800円	なし	なし	全年齢	19.17	187
9	ビクトリーゴール	セガ	'95年1月20日	6800円	159・プレイデータ	MT	全年齢	23.38	33
226	ビクトリーゴール'96	セガ	'96年3月29日	5800円	289・プレイデータ	MT	全年齢	24.05	23
194	FIFAサッカー'96	エコーソフト	'96年3月15日	5800円	87・プレイデータ	MT	全年齢	15.84	153
327	オリンピックサッカー	コナミックジャパンエンターテインメント	'96年8月30日	5800円	108・プレイデータ	MT	全年齢	—	—
334	STRIKER'96	アクレムジャパン	'96年8月30日	5800円	64・プレイデータ	MT	全年齢	—	—
92	バーチャルオープンテニス	イマジニア	'95年10月27日	7800円	なし	MT	全年齢	19.36	174
123	NBA JAM トーナメントエディション	アクレムジャパン	'95年12月1日	5800円	なし	MT	全年齢	20.25	130
57	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	'95年8月11日	6800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	20.04	144
322	マジック・ジョンソンとカリム・アブドゥル・ジャバーのスラムジャム'96	アクレムジャパン	'96年8月9日	6800円	221・プレイデータ	MT	全年齢	15.60	216
43	バーチャルバレーボール	イマジニア	'95年7月21日	7800円	54・プレイデータ	なし	全年齢	18.89	201
64	ファイブ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	'95年8月25日	6800円	なし	なし	全年齢	18.82	203
911	レススルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレムジャパン	'96年8月9日	5800円	なし	なし	全年齢	17.71	250
91	キング・オブ・ボクシング	ビクター エンタテインメント	'95年10月20日	5800円	9・プレイデータ	なし	全年齢	21.28	92
180	スーパーフィッシング	ビクター エンタテインメント	'96年2月23日	6800円	104・プレイデータ	なし	全年齢	19.37	172
197	フィッシング甲子園	キングレコード	'96年3月15日	6800円	14・プレイデータ	なし	全年齢	19.17	197
165	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	'96年2月2日	6800円	40・プレイデータ	なし	全年齢	19.00	196
327	JAPAN SUPER BASS CLASSIC'96	ナガソフト	'96年8月23日	6800円	108・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
30	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	'95年5月26日	5800円	49・プレイデータ	なし	全年齢	21.93	68
297	グレイテストナイン'96	セガ	'96年7月19日	5800円	189・プレイデータ	なし	全年齢	22.71	50
48	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	コナミ	'95年7月28日	5800円	7,157・プレイデータ	なし	全年齢	22.33	59
107	野茂英雄 ワールドシリーズベースボール	セガ	'95年11月17日	5800円	178・プレイデータ	なし	全年齢	20.54	119
307	BIG HURTベースボール	アクレムジャパン	'96年8月22日	5800円	56・プレイデータ	なし	全年齢	16.18	284
115	燃える/プロ野球'96 DOUBLE HEADER	ジャレコ	'95年11月22日	5800円	391・プレイデータ	なし	全年齢	17.70	252
290	テカスリート	セガ	'96年7月12日	5800円	20・各種データ	なし	全年齢	22.66	46

## レース 14タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
101	F-1 Live Information	セガ	'95年11月2日	5800円	16・プレイデータ	RC	全年齢	23.71	28
31	グランチエイサー	セガ	'95年5月26日	5800円	8・プレイデータ	RC	全年齢	18.51	220
6	ゲイルレーサー	セガ	'94年12月2日	6800円	12・プレイデータ	なし	全年齢	19.37	173
152	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	'95年12月28日	5800円	80,1057・各種データ	RC	全年齢	25.79	6
23	タイトナUSA	セガ	'95年4月1日	6800円	39・各種データ	RC	全年齢	26.15	4
103	群KING THE SPIRITS	アトラス	'95年11月10日	5800円	30,621・プレイデータ	RC	全年齢	20.31	128
147	バーチャルレーシング セカサターン	タイムワナーインタラクティブ	'95年12月29日	5800円	47-63・プレイデータ	RC	全年齢	18.48	222
206	ハイオクタン	エレクトロニック・アーツ(ビクター-EAV)	'96年3月22日	5800円	82-1586・プレイデータ	なし	全年齢	17.71	251
98	バンクオンGP'96	セガ	'95年10月27日	5800円	27・プレイデータ	RC	全年齢	18.63	214
51	RACE DRIVIN'	タイムワナーインタラクティブ	'95年8月4日	5800円	7・各種データ	RC	全年齢	16.28	279
303	ロードラッシュ	エレクトロニック・アーツ(EAV)	'96年7月26日	5800円	10・各種データ	なし	全年齢	19.48	169
249	WIPEOUT	ソフトバンク	'96年7月12日	5800円	29・各種データ	なし	全年齢	20.68	110
181	激突デッドヒート	バック・イン・ビデオ	'95年12月15日	6800円	53・各種データ	RC	18歳以上推奨	20.95	95
341	激突デッドヒート+リアルアレンジ	バック・イン・ビデオ	'96年8月30日	5800円	53・プレイデータ	RC/MV	18歳以上推奨	—	—

## パズル 30タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
237	エンジェルパズルVol.1 疾く燃ゆる恋の予感 in Hollywood	サミー工業	'96年4月17日	5800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	6.31	235
349	エンジェルパズルVol.1 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	'96年9月13日	5800円	8・プレイデータ	なし	全年齢	—	—

106	おーちゃんのお絵かきロジック	サン電子(サンソフト)	'95年11月17日	4900円	114・各種データ	SM	全年齢	18.26	230
217	くまの山あそび	エクシオ・エンタテインメント	'95年9月23日	6800円	1・ハイスコア	なし	全年齢	20.12	136
174	くるりんPA/1	スカイ・シンク・システム	'96年2月23日	3980円	11・ハイスコア	なし	全年齢	20.79	107
241	くるりんPA/2	スカイ・シンク・システム	'96年3月9日	3980円	1・ハイスコア	なし	全年齢	19.71	159
320	クロックワークス	徳間書店	'96年8月9日	5600円	15・プレイデータ	なし	全年齢	14.71	284
95	ゲームの達人 THE 1FIE 上巻	サン電子(サンソフト)	'95年11月9日	6800円	8・プレイデータ	SM	全年齢	17.56	261
11	上海 万里の長城	サン電子(サンソフト)	'95年2月24日	6800円	4・各種データ	SM	全年齢	19.05	195
324	3Dレミナス	イマジニア	'96年8月23日	6800円	90・各種データ	SM	全年齢	—	—
273	大陸艦(だいにり)で	メトロ	'96年6月28日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	19.85	152
135	ちびまる子ちゃんのお絵かきするさま	コナミ	'95年12月15日	5800円	なし	なし	全年齢	20.02	143
271	痛快/スロットシューティング	BMGビクター/翔泳社	'96年6月14日	5500円	53・各種データ	なし	全年齢	17.00	272
335	アークとアスタロトの魔術村	カプコン	'96年8月30日	5800円	1・プレイデータ	SM	全年齢	—	—
339	テトリスプラス	ジャレコ	'96年8月30日	5800円	33・各種データ	なし	全年齢	—	—
162	ころんころん	テクモ	'96年1月28日	5800円	なし	なし	全年齢	13.20	164
104	ばくばくアニマル ~世界飼育係選手権~	セガ	'95年11月10日	4800円	9・各種データ	なし	全年齢	21.95	67
306	パズルパズルEX	タイトー	'96年7月26日	5800円	63・ハイスコア	なし	全年齢	21.80	74
112	ぱっぱぱおーん	Eコーンソフトウェア	'95年11月22日	4800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	17.75	248
167	PD倉庫トラッキング	バンダイ	'96年2月9日	6800円	なし	なし	全年齢	12.52	261
131	日釣りの思い出し姫くり	やまのま	'95年12月8日	5800円	11・プレイデータ	SM	全年齢	18.72	208
94	ぶぶぶよ通(2)	コンパイル	'95年11月13日	4800円	18・プレイデータ	なし	全年齢	22.61	29
66	Break Thru/	翔泳社/BMGビクター	'95年9月22日	5800円	49・プレイデータ	SM	全年齢	17.32	262
40	半蔵先生/カオス ますめ/パカボンズ	セネラル・エンタテインメント	'96年7月7日	4800円	なし	なし	全年齢	20.3	142
309	Body Special 264	やまのま(ヤノマンガームズ)	'96年8月2日	6800円	3・各種データ	SM	全年齢	19.37	171
115	ボディエースへんげ	サン電子(サンソフト)	'96年3月3日	8000円	6・各種データ	なし	全年齢	20.41	133
140	マジカルドロップ	データイースト	'95年12月15日	5800円	6・ボタン設定等	なし	全年齢	18.81	204
181	ロードランナー レジendentリターンズ	パトラ	'96年3月8日	5800円	15・ハイスコア	なし	全年齢	17.45	254
180	ロジックパズル・レインボータウン	ヒューマン	'96年2月23日	5800円	56・プレイデータ	SM	全年齢	19.82	154
205	マイ・ベスト・フレンズ-St.アンドリュー女学園編~	アトラス	'96年3月22日	6800円	1・プレイデータ	SM	X指定	20.23	132

## テーブル 13タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
77	アサキ名人	コナミ	'95年9月23日	5800円	80・プレイデータ	SM	全年齢	17.82	246
60	AI将棋	ソフトバンク	'95年8月25日	6800円	210・プレイデータ	なし	全年齢	17.12	270
24	橋本将棋	アスキー	'95年4月14日	7800円	128・プレイデータ	なし	全年齢	17.03	271
120	金沢将棋	セガ	'95年11月24日	7900円	11・プレイデータ	なし	全年齢	16.75	275
34	ゲームの達人	サン電子(サンソフト)	'95年6月9日	6900円	なし	SM	全年齢	18.55	218
200	ゲームの達人2	サン電子(サンソフト)	'96年3月15日	6900円	49・プレイデータ	SM	全年齢	18.37	224
87	将棋まっぴ	セガ	'95年9月15日	8200円	49・プレイデータ	なし	全年齢	17.32	241
259	SEGA AGES/宿題がタントアール	セガ	'96年5月24日	4800円	なし	なし	全年齢	21.52	91
105	戦線将棋	エレクトロニックアーツビクター-EAV	'95年11月17日	6800円	197・プレイデータ	なし	全年齢	16.55	283
139	DX人生ゲーム	タカラ	'95年12月15日	5800円	33・プレイデータ	MT	全年齢	21.80	75
236	2度あるこころはサンドアール	CSK総合研究所(CORI)	'96年4月5日	5800円	なし	なし	全年齢	22.69	39
204	パッチャルカジノ	ダットジャパン	'96年3月15日	5800円	17・プレイデータ	なし	全年齢	20.50	120
252	ラビュラスパニック	BMGビクター/翔泳社	'96年4月26日	5300円	1・プレイデータ	なし	全年齢	17.29	265

## 麻雀 25タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
274	井出洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	'96年6月24日	4800円	19・プレイデータ	なし	全年齢	17.32	274
276	霞(くるぶし)兄弟劇場第一巻 麻雀編	アロマ(ユーメディア)	'96年6月28日	5800円	なし	なし	全年齢	18.38	223
85	まねの雀	イマジニア	'95年9月11日	6800円	7・プレイデータ	なし	全年齢	17.41	269
154	プロ麻雀 極S	アテナ	'96年1月12日	5800円	41・プレイデータ	なし	全年齢	18.05	234
16	麻雀戦国傳	アスキー	'95年3月10日	6800円	48・プレイデータ	なし	全年齢	17.56	255
1	麻雀格闘 天竺	エレクトロニックアーツビクター-EAV/タカアール	'94年11月22日	5800円	86・プレイデータ	なし	全年齢	17.95	240
309	本格プロ麻雀 豪華SPECIAL	ナグザット	'96年8月23日	5800円	37・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
12	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	'95年2月24日	6800円	なし	なし	18歳以上推奨	21.80	73
92	麻雀海神物語~麻雀狂時代セクシーアイドル編~	マイクロネット	'95年8月4日	6800円	なし	なし	18歳以上推奨	18.87	274
155	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	'95年1月12日	8800円	なし	なし	18歳以上推奨	19.54	163
301	麻雀狂時代 Cebu Island 3巻	マイクロネット	'95年7月13日	8900円	なし	なし	18歳以上推奨	14.57	295
230	麻雀同級生Special	メイクソフトウェア	'96年3月29日	6800円	1・ボタン設定等	なし	18歳以上推奨	20.14	140
74	魔法麻雀とぼろぼろエミィ	イマジニア	'95年9月24日	7800円	なし	なし	18歳以上推奨	16.35	225
249	アイドル雀士スーチーパイII	ジャレコ	'96年4月26日	7800円	1・プレイデータ	なし	X指定	24.25	21
9	アイドル雀士スーチーパイ REMIX	ジャレコ	'95年9月23日	6900円	なし	なし	X指定	21.87	91
59	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	'95年8月12日	7800円	1・プレイデータ	なし	X指定	19.00	196
192	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	'96年3月15日	8800円	1・プレイデータ	なし	X指定	20.42	125
325	GALJAN(ギャルジャン)	鳥	'96年8月9日	6800円	なし	なし	X指定	15.47	292
32	スーパーリアル麻雀PV	セガ	'95年5月16日	6900円	なし	なし	X指定	22.12	63
121	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セガ	'95年11月24日	8800円	なし	なし	X指定	21.63	77
256	スーパーリアル麻雀PVI	セガ	'96年5月17日	6800円	1・プレイデータ	なし	X指定	22.37	56
253	ときめき麻雀グラフィティ ~年下の天使たち	ソネット・コンピュータエンタテインメント	'96年5月3日	5800円	なし	なし	X指定	20.79	106
90	ときめき麻雀パラダイス ~恋のてんばいビート	ソネット・コンピュータエンタテインメント	'95年10月20日	6800円	なし	なし	X指定	19.13	165
225	麻雀・天・使エンジェルリップス	日本システム	'96年3月29日	6800円	なし	なし	X指定	15.76	280
189	麻雀ハイパーアクションR	サミー工業	'96年3月8日	6800円	1・ボタン設定等	なし	X指定	19.23	182

## 教育・データベース 17タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
25	ディメンション・ローリング・メッセージ for the future	志月	'95年4月23日	8800円	なし	なし	全年齢	—	—
292	アークワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	'96年7月12日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—
212	ISTO E ZICO ジョコの考えるサッカー	みずき	'96年3月29日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—
347	ウルトラマン国産	講談社	'96年9月13日	6800円	なし	MV	全年齢	—	—
19	EMIT Vol.1 ~緑のまじろ~	光栄	'95年3月25日	8800円	5・ボタン設定	なし	全年齢	20.39	134
21	EMIT Vol.2 ~命かけの旅~	光栄	'95年4月1日	8800円	5・ボタン設定	なし	全年齢	20.94	99
22	EMIT Vol.3 ~私にさよならを~	光栄	'95年4月1日	8800円	5・ボタン設定	なし	全年齢	21.19	33
134	EMIT バリウーセット	光栄	'95年12月15日	15800円	5・ボタン設定等	なし	全年齢	18.52	219
254	キュービックキャッシャー	フイネット	'96年5月10日	5800円	3・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
328	駿才一騎馬データSTABLE~	ナグザット	'96年8月23日	8800円	25・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
261	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテインメント	'96年6月17日	24800円	なし	なし	全年齢	—	—
244	真・女神転生 デビルサマナー~悪魔全巻~	アトラス	'96年4月26日	29000円	2・プレイデータ	SM	全年齢	—	—
126	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年12月8日	5800円	なし	なし	全年齢	19.16	189
188	mediaROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	'96年3月1日	5800円	なし	なし	全年齢	18.00	236
257	ライフスケイプ 生命40億年はかな旅	メディアクエスト	'96年5月24日	6800円	なし	なし	全年齢	—	—

# SATURNデータベース

178	料理の鉄人〜キッチンスタジオツアー〜	博愛堂マルチメディアソフト事業部(HAMLET)	'96年2月23日	5000円	なし	なし	全年齢	17.32	263
229	ルパン三世 THE MASTER FILE	みずき	'96年3月29日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—

## その他 37タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
87	バーチャファイターCGポートレートVol.1(サラ・フライアット)	セガ	'95年11月17日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
88	バーチャファイターCGポートレートVol.2(ルキョー・フライアット)	セガ	'95年10月13日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
108	バーチャファイターCGポートレートVol.3(葛城 薫)	セガ	'95年11月17日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
109	バーチャファイターCGポートレートVol.4(バク・チェン)	セガ	'95年11月17日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
127	バーチャファイターCGポートレートVol.5(ついでに、フライアット)	セガ	'95年12月8日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
128	バーチャファイターCGポートレートVol.6(ラウ・チェン)	セガ	'95年12月8日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
160	バーチャファイターCGポートレートVol.7(ルキョウ・飛鳥)	セガ	'96年1月26日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
161	バーチャファイターCGポートレートVol.8(リオン・ラファール)	セガ	'96年1月26日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
185	バーチャファイターCGポートレートVol.9(飛鳥)	セガ	'96年3月1日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
187	バーチャファイターCGポートレートVol.10(ジェフリー・マクワイルド)	セガ	'96年3月1日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
304	ブラドルDISC Vol.1 木下 肇	SADA SOFT(元気)	'96年7月26日	3000円	なし	なし	全年齢	—	—
309	ブラドルDISC Vol.2 内山 美紀	SADA SOFT(元気)	'96年8月30日	3000円	なし	なし	全年齢	—	—
338	アメリカンフットボールライオン	ピクチャー エンタテインメント	'96年10月27日	5800円	19・プレイヤー	MT	全年齢	20.04	145
125	爆笑//オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	'96年12月1日	5800円	なし	MT	全年齢	16.09	287
195	プレイバトルQ	クレフ	'96年3月15日	4800円	1・プレイヤー	なし	全年齢	19.13	190
195	毎日替わるクイズ番組 クイズ365(サンロクゴ)	QZクレフ	'96年3月15日	6800円	8・プレイヤー	MT	全年齢	19.29	229
206	一発逆転// キャンブルキングへの道	BMGビクター	'96年7月5日	5800円	256・プレイヤー	なし	全年齢	18.20	281
308	激突パチンカーズ	BMGビクター	'96年8月22日	5800円	296・プレイヤー	なし	全年齢	15.80	288
256	美戦II(スロ、魔法ノ3)	サミー工業	'96年5月24日	6800円	16・プレイヤー	なし	全年齢	18.88	202
268	ビッグ一眼/パチスロ大放談 ユニバーサルミュージアム	アスク講談社	'96年1月14日	5800円	1・プレイヤー	なし	全年齢	17.68	243
156	球技パチンココレクション	サン電子(サンソフト)	'96年1月19日	6800円	5・プレイヤー	なし	全年齢	17.48	256
69	球転界	テクノソフト	'96年8月25日	5800円	9・プレイヤー	なし	全年齢	17.27	266
36	デジタルピンボール ラストクワター・エターズ	KAZe	'96年6月29日	5800円	4・各種データ	SM	全年齢	23.38	40
231	鉄球〜TRUE RINBALL〜	ギャガ/コミュニケーションズ	'96年4月5日	5800円	なし	なし	全年齢	17.53	256
293	ピンボールクラフト	ハック・イン・ビデオ	'96年7月12日	6800円	3〜6・プレイヤー	なし	全年齢	15.67	291
177	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	'96年2月23日	5800円	194・プレイヤー	SM	全年齢	17.51	257
95	四柱推命その1	CSK総合研究所	'95年10月27日	5800円	5・プレイヤー	なし	全年齢	18.85	211
235	GAME-WARE Vol.1	セガ	'96年4月5日	1980円	なし	MT	全年齢	—	—
282	GAME-WARE Vol.2	ゼネラルエンタテインメント	'96年7月5日	1980円	なし	なし	全年齢	—	—
282	アイルムアーケードクラシックス	アイマックス	'96年4月26日	5800円	なし	なし	全年齢	19.26	181
241	結婚前夜	小学館プロダクション	'95年10月27日	2000円	なし	なし	全年齢	—	—
196	ストリートファイターII ムービー	カプコン	'96年3月15日	6800円	20・プレイヤー	なし	全年齢	19.52	164
20	SIDE POCKET II 2 怒魂 2 スラッシュ	データイースト	'95年3月31日	6800円	17・プレイヤー	なし	全年齢	19.35	176
73	天地無用/ 龍巻魂のKICK-ROM for SEGA SATURN	アローマ(ユメメディア)	'95年9月28日	7800円	なし	なし	X指定	19.29	179
323	プレイボーイカラオケ Vol.1	ビクター音楽	'96年8月9日	5800円	なし	なし	X指定	—	—
324	プレイボーイカラオケ Vol.2	ビクター音楽	'96年8月9日	5800円	なし	なし	X指定	—	—
50	THE野球拳スペシャル 今夜は12回戦//	ソシエッタ代官山	'95年7月28日	6800円	なし	なし	X指定	19.48	168

## ハード&周辺機器編

ハード名	製品名	発売元	発売日	価格	機能、及び補足説明
A1	セガサターン	セガ	'94年11月22日	44900円	本家本元セガから発売されているサターン。
A2	Vサターン	日本ビクター	'94年11月22日	オープン	セガサターンとの完全互換機。本体カラーは濃いグリーンになっている。
A3	Hサターン	アイマックス	'95年4月12日	54800円	セガサターンとの完全互換機。フォトリソCD、ビデオCDの再生機能を標準で搭載。
A4	スーパーサターン	日立製作所	'95年12月上旬	150000円	Hサターンにカーナビゲーションを搭載。別売りの4インチ専用モニターが必要。
A5	セガサターン(新型)	セガ	'96年12月22日	44900円	セガサターン本体の純正パッド。

周辺機器名	製品名	発売元	発売日	価格	機能、及び補足説明
B1	セガサターン本体付属の純正パッド	セガ	'94年11月22日	2500円	セガサターン本体付属の純正パッド。
B2	サン電子	サン電子	'95年5月26日	3480円	連射、連射固定、スロー、コマンド記憶。
B3	ホリ電機	ホリ電機	'95年7月14日	2480円	連射、連射固定、スロー。
B4	SGTLネードパッド	イマジニア	'95年7月28日	2380円	連射、連射固定、スロー。
B5	アイマックス	アイマックス	'95年12月22日	2580円	連射、連射固定。
B6	SS JOYPAD DX	ピクチャー東海	'95年12月22日	2380円	連射、スロー、キャラクターのみスロー状態で移動できるジョギングモードを搭載。
B7	コードレスパッドセット	セガ	'96年4月19日	4800円	連射、ワイヤレス、TVリモコン、パッドとケーブルを接続。
B8	SSプロコンマター	セガ	'96年5月10日	3680円	連射、連射固定、スロー、コマンド記憶、コマンド記憶用メモリーパックは700円。
B9	ワイヤレスパッド	セガテック	'96年7月5日	3800円	ワイヤレスパッド。ワイヤレスパッドとして使用可能。
B10	SBONジョイスティック	ハドソン	'96年7月19日	2480円	連射、連射固定、スロー。
B11	アイマックス	アイマックス	'96年8月2日	1500円	連射、連射固定、スロー。

周辺機器名	製品名	発売元	発売日	価格	機能、及び補足説明
C1	バーチャスティック	セガ	'94年11月22日	4,000円	本体の16倍の記憶容量を持つバックアップ用メモリー。
C2	ファイティングスティックSS	ホリ電機	'94年12月22日	5980円	連射、連射固定、スロー、コマンド記憶。
C3	SGTLネードスティック	イマジニア	'95年7月28日	4980円	連射、連射固定、スロー。
C4	リアルアーケードVF	ホリ電機	'95年12月1日	3980円	エタニタスA、B、Cの3つのスティックとボタンは業務用ASTロッド体と同じ部品を使用。
C5	ファイタースティックX	アイマックス	'95年12月1日	3580円	連射、連射固定、スロー。
C6	新型バーチャスティック	セガ	'96年7月26日	5800円	連射、スロー、コマンド記憶、コマンド記憶用メモリーパックは700円。
C7	バーチャスティックプロ	セガ	'96年7月26日	2480円	連射、連射固定、スロー。
C8	ファイタースティックX ZERO2	アイマックス	'96年7月26日	3580円	連射、連射固定、スロー。

周辺機器名	製品名	発売元	発売日	価格	機能、及び補足説明
D1	シャトルマウス	セガ	'94年11月22日	3000円	3つのボタンがついたマウス。
D2	レーシングコントローラー	セガ	'95年4月1日	5800円	アナログコントローラー。レーシングゲームに使用可能。
D3	ミッションスティック	セガ	'95年9月28日	7800円	アナログコントローラー。3Dシューティングゲームに使用可能。
D4	バーチャガン	セガ	'95年11月24日	2980円	ガンシューティング専用コントローラー。
D5	セガサターンキーボード	セガ	'96年7月27日	7800円	セガサターン専用キーボード。

周辺機器名	製品名	発売元	発売日	価格	機能、及び補足説明
E1	パワーメモリー	セガ	'94年11月22日	4800円	本体の16倍の記憶容量を持つバックアップ用メモリー。
E2	マルチターミナル6	セガ	'94年1月20日	3800円	パッド増設機器。最大6つまで接続可能。
E3	ビデオCDアダプター-ピーカード	セガ	'95年6月23日	19800円	ビデオCDを再生するためのアダプター。
E4	フォトリソCDオペレーター	セガ	'95年6月23日	3680円	フォトリソCDを再生するためのアダプター。
E5	標準メモリーレター	セガ	'95年6月23日	3800円	標準メモリーレター。
E6	リフレクト	セガ	'95年6月23日	3800円	標準メモリーレター。
E7	ビデオCDアダプター	日本ビクター	'95年3月下旬	19800円	ビデオCDを再生するための機器。サターン本体のメモリーパックに挿入。
E8	ビデオCD/フォトリソCDツインオペレーター	日本ビクター	'95年7月1日	21000円	ビデオCDとフォトリソCDを再生するための機器。サターン本体のメモリーパックに挿入。
E9	SBONマルチチップ	ハドソン	'96年7月19日	3800円	連射、連射固定、スロー。
E10	セガサターンフロッピーディスクドライブ	セガ	'96年7月27日	9800円	1.44MBのフロッピーディスクが読める記録機器。バックアップ機器としても使用可能。
E11	セガサターンモデムキット	セガ	'96年7月27日	14,800円	モデム、通信ソフトウェアが入っている。サターン用通信セット。
E12	セガサターンモデムカード	セガ	'96年8月22日	2000円	モデムに差し込んで使用。X-BANDサービスを利用する際に必要となる。

アンケートに答えてプレゼントをいただき!!

# 読者 プレゼント

## アンケート

### ●応募のきまり●

P173のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①~⑦)書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキの表裏)、50円切手を貼ってポストまで。締め切りは10月3日(必着のこと)。発表は11月1日発売の23号です。

1 あなたの学校(職業)を次の中から選び、番号を書いてください。

- ① 小学校
- ② 中学校
- ③ 高等学校
- ④ 大学
- ⑤ 専門学校
- ⑥ 社会人
- ⑦ その他

2 あなたの学年を書いてください。もしあなたが学生以外なら○と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに○を書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。

- ① 男
- ② 女

5 あなたが本誌以外によく読む雑誌を右ページの表2から3つ選び、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを右ページの表3から選び、番号を書いてください(8つまで)。

7 これから買おうと思っているゲーム機、パソコンを右ページの表3から選び、番号を書いてください(8つまで)。

8 今号の記事でおもしろかったもの

を右ページの表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

9 今号の記事でつまらなかったものを右ページの表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

10 今後、本誌で特集してほしいゲームを右ページの表4から3つ選び、番号を書いてください。

11 今後、本誌で攻略してほしいサターンのゲームを右ページの表4、またはP165~169に掲載してあるサターンソフトの中から3つ選び、番号、もしくはソフトNO.を書いてください。

12 1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選び、番号を書いてください(機種は問いません)。

- ① 1~5本
- ② 6~10本
- ③ 11~20本
- ④ 21~29本
- ⑤ 30本以上
- ⑥ ほとんど買わない

13 あなたが買いたいと思っているゲームを右ページの表4から5つ選び、番号を書いてください。

14 今後、あなたはサターンFANにどんな記事を増やしてほしいですか。

番号を次の中から3つ選んで書いてください。

- ⑩ セガサターンのゲーム情報
- ⑪ 速報性の高いニュース記事
- ⑫ 発売直前のソフト紹介記事
- ⑬ ソフト発売後の攻略記事
- ⑭ ハードの情報
- ⑮ 他機種の情報
- ⑯ ゲーム関係者のインタビュー
- ⑰ イベントやグッズなどの情報
- ⑱ マンガや読み物などの連載
- ⑲ その他の記事

15 P165~169に掲載してあるサターンソフトで、おもしろかったソフトのソフトNO.を5位まで書いてください。ない場合は記入しないでください。

16 P165~169に掲載してあるサターンソフトで、つまらなかったソフトのソフトNO.を5位まで書いてください。

17 プレイステーション、NINTENDO64、業務用などからサターンに移植してほしいゲームがあれば、右ページの表3の中から機種名を数字で選び、番号とゲーム名1つを書いてください。

18 最近遊んだゲームの感想や、本誌への意見を書いてください。

19 ハガキの表側の欄に、遊んだことのあるゲームを項目別に5段階で評価し、数字で書いてください。

- ⑤ 非常によい
- ④ よい
- ③ 普通
- ② やや悪い
- ① 悪い

### ~項目の説明~

- キャラクタ キャラの動きやカワイさなどをチェック
- 音楽・効果音 何回聴いても飽きない音楽かどうかをチェック
- お買い得度 ゲームの値段と内容が釣り合っているかどうかをチェック
- 操作性 キャラが動かしやすいか、ゲームの操作感はどうかをチェック
- 熱中度 ゲームにどのくらいノメリこめたか、その度合いをチェック
- オリジナリティ 従来のゲームにはない斬新なアイデアがあるかをチェック

### 今号のプレゼント

#### ソフト(各5名)

- ① ラングリッサーIII.....P46
- ② 伝説のオウガバトル.....P98
- ③ リグロード サーガ2.....P106
- ④ とときめきメモリアル対戦ばずるだま.....P184
- ⑤ サンダーフォース ゴールドバック1.....P189
- ⑥ 麻雀大会II Special.....P192

#### テレカ(70名)

- ⑦ 機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー.....表紙

### ハガキを書くときの注意

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意して書いてください。

- ハガキのマス内はすべて1、2、…の算用数字を書き込んでください。
- 数字を書くときは、1つのマスに1個だけにしてください。2ケタの数字は2つのマスを使って書いてください。
- 数字はマスからはみ出さないよう注意して書いてください。
- 数字の1と4の書き方には注意してください。1は7と間違わないように上は/ネないこと。4は9と間違わないよう4の上をくっつけないこと。

### 記入例

#### ×悪い例

1 4 18

#### ○良い例

1 / 4 18 / 8

- 筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒のボールペンか、またはサインペンを使用してください。赤色のペンなどは使用しないでください。
- 表1~表4にある01や、001などの2ケタ以上の数字は、頭の0もきちんと書き込んでください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。



No. 表1 今号の記事

01	(SEGA REPORT) サクラ大戦
02	(SEGA REPORT) 電脳戦機バーチャロン
03	(SEGA REPORT) シャイニング・ザ・ホーリアーク
04	(SEGA REPORT) バーチャコップ2
05	(SEGA REPORT) ファイティングバイパーズ
06	(RPG COLLECTION) グランディア
07	(RPG COLLECTION) ルナ シルバースターストーリー
08	(RPG COLLECTION) ラピッドラングラーIII
09	(RANKING) ラピッドラングラーIII
10	(RANKING STREET) ゲーム成績表
11	(RANKING STREET) サターンソフト エクストラ レビュー
12	(RANKING STREET) 前人入/移植希望ランキング
13	(RANKING STREET) リアルタイム ゲーム ランキング
14	(土曜の王国) NEWS Dynamite
15	(土曜の王国) フェイタル 闘魂英雄伝説
16	(TOP SCOOP) 闘魂英雄伝説
17	(TOP SCOOP) 同級生2
18	(TOP SCOOP) DDD (仮称)
19	(TOP SCOOP) ドラゴンナイト
20	(続報) 同級生1
21	(続報) 機動戦士ガンダム外伝I 戦艦のブルー
22	(続報) 伝説のオウガバトル
23	(続報) エネミー・ゼロ
24	(続報) センテメンタル・グラフィ
25	(続報) フロート・リポートII
26	(続報) マジカルロブ2
27	(攻略) マジカルロブ2 ネクロノミコン
28	(攻略) ストリートファイターZERO2
29	(攻略) リアルタイム 機動伝説
30	(攻略) ダークセイバー
31	(土曜の王国) ヨーンヘッドクラブ
32	(Game研究所) リアルタイムII
33	(Game研究所) スターファイター3000
34	(土曜の王国) サターンデータベース
35	(土曜の王国) SEGA CS開発室日記
36	(新作) 機動伝説URA
37	(新作) 三國志V
38	(新作) Turf Wind'96~武闘 競走馬育成ゲーム~
39	(新作) マジカルロブ2
40	(新作) とくめきメモリアル対戦ばするだま
41	(新作) キャラズバックスSS
42	(新作) 南の島にプタがいた ルーカスの大冒険
43	(新作) 女子高生の放課後...ぶくんバ
44	(新作) サターンフェスティバル ゴールドパックI
45	(新作) SEGA AGES /アフターバーナーII
46	(新作) actua SOCCER
47	(新作) 麻雀大会II Special
48	(新作) 麻雀四姉妹 若草物語
49	(新作) GAME WARE Vol.3
50	(新作) 平野バズ 龍巻拳
51	(新作) グッドアイルランドカフェ 飯島愛
52	(新作) 興寺康彦の世界をめざせ/サッカーキッズ(入門編)
53	(新作) ホーンテッド・カジノ
54	(連載) サターンソフトImpression//

54	(連載) HYPER UL-TECH
55	(連載) ARCADE HITS NOW!!
56	(連載) SEGA AM2BIFAN
57	(連載) COMING SOON
58	(連載) 新作待望新状況レポート
59	(連載) 新作発売カレンダー

31	マイコンBASICマガジン
32	コンプティーク
33	電撃王
34	コミックボンボン
35	コロコロコミック
36	少年マガジン
37	コミック電撃大王
38	コミックビーム
39	月刊電撃少年
40	週刊少年サンデー
41	週刊少年ジャンプ
42	週刊少年チャンピオン
43	週刊少年マガジン

No. 表2 雑誌名

01	セガサターンマガジン
02	電撃SEGA EX
03	ゲームス・ワールド
04	グレートサターンZ
05	HYPERサターン
06	TECHサターン通信
07	ファミ通サターン
08	ファミ通G4
09	G4 (ゴクウ)
10	電撃NINTENDO64
11	スーパー64
12	64ドリム
13	ファミ通PS
14	プレイステーションマガジン
15	電撃プレイステーション
16	HYPERプレイステーション
17	THE プレイステーション
18	PCエンジンファン
19	電撃G'エンジン
20	ガクエミ
21	電撃夢
22	ゲームウォーカー
23	Vジャンプ
24	電撃少年
25	ゲームステイX
26	月刊ファミ通Bros.
27	ゲームオン
28	ゲームスト
29	NEOGEOフリーク
30	LOGIN

No. 表3 機種名

01	メガドライブシリーズ
02	スーパー32X
03	セガサターンII/サターン/ハイサターン
04	バーチャルバット
05	ニンテンドウ64
06	PCエンジンシリーズ
07	PC-FX
08	ファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム
09	スーパーファミコン
10	スーパーゲームボーイポケット/スーパーゲームボーイ
11	ゲームギア/キッズゲーム
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801・9821シリーズ
17	DOS/V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットワーク
20	業務用
21	その他
22	何も持っていない
23	とくに買いたくない

No. 表4 セガサターンソフト名

702	アースウォーム・ジム2	771	サクラ大戦	840	対局将棋 権II	909	ファンタジーアース (仮称)
703	アイアンブラッド	772	THE CROW:	841	太閤立志伝II	910	ファンタジーデブ
704	IRON MAN/XO	773	CITY OF ANGELS (仮称)	842	大戦略 (仮称)	911	V. 同級生 (仮称)
705	AQUAZONE オプションディスクVol.1-5	774	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	843	たいなやあいらん	912	フィスト
706	actua SOCCER	775	SANKYO FEVER	844	たいなやあいらん 予告編	913	フィッシング甲子園II
707	actua SOCCER	776	実戦シミュレーションS (仮称)	845	ダイハード・トリロジー	914	風水先生
708	アドヴァンストV. G2	777	三國志 V	846	太平洋の嵐	915	フォトジェニック
709	アポネレキルズ お・り・ん・ぼ・す・お (仮称)	778	三國志 リターンズ	847	タクティクス オウガ	916	ブラストワンド
710	ARENA (仮称)	779	サンダーフォース ゴールドパック1	848	タラマカン-総理奪命とんごうでんき-	917	ブラッドファクトリー
711	ULTIMATE MOTAL KOMBAT (仮称)	780	サンダーフォース ゴールドパック2	849	WWF In Your House	918	ブラッドDISC Vol.3 大島朱美
712	ダンゼリリーグSpecial プレミアムBox	781	ジュークボックス	850	ダンジョン (仮称)	919	ブラッドDISC 特別編 コスプレイヤー
713	曲書	782	JリーグエキサイトステージII	851	ダンジョン・マスター (仮称)	920	ブラッドDISC 特別編 レースクイーン
714	イラバード (仮称)	783	シェルショック	852	探偵 神宮寺三郎 未完のルボ	921	ブラッド大作戦
715	イレブンス アワー	784	実況おしやべりパロディクス	853	超時空要塞マクロス 雲・おぼえていますか	922	プレイング13
716	ウィンドロウズ 2 プログラム'96	785	実況おしやべりパロディクス	854	DDD (仮称)	923	平和パチンコ総選挙
717	ウルトラマン 北の巨人伝説	786	→forever with me-	855	デイズクワッド	924	ホーンテッド・カジノ
718	ウルフンダ 空牙伝説 SS	787	実戦バチスロ必勝法 / 4	856	テイトUSA-Circuit Edition-	925	ポピュラーオニクス
719	I エアズアドベンチャー	788	シミュレーションズ	857	TECOMO SUPER BOWL (仮称)	926	→龍興の小宇宙 人体-(仮称)
720	永世名人II	789	シャイニング ザ ホーリアーク	858	デジタルビルボード ネクロノミコン	927	V. 同級生II オリンピック
721	エターナルメロディ	790	JAMエクストリーム	859	Destruction derby	928	本格4人打ち 芸能人対局麻雀
722	HT & T 生ドラゴンズヘブン (仮称)	791	上海 Great Moments	860	テトリス	929	THEわれぬDEボン
723	NHL パワープレイ '96	792	監獄長レイノス	861	テラレスタ3D (仮称)	930	麻雀ブル・スーパーヒーローズ
724	NFLクォーターバッククラブ'97	793	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	862	大日本特急旅行ゲーム	931	麻雀大合戦II
725	エネミー・ゼロ	794	出世麻雀 大接侍	863	大外魔導 第II巻 龍巻拳	932	Mighty Hits
726	m-巻巻巻	795	女子高生の放課後...ぶくんバ	864	伝説のオウガバトル	933	My dream ~オネオアが待てなくて~
727	エレベーターアクションリターンズ	796	シルバーストリーム	865	電脳戦機バーチャロン	934	マジカルロブ2
728	エンジェルグラフィティ (仮称)	797	ステュードイムス	866	DOOM (ドゥーム)	935	マジックキャベツ
729	大江戸ルネッサンス	798	神闘 龍仙入 (仮称)	867	トゥーム・レイダース	936	MAGIC: THE GATHERING (仮称)
730	オーバードライビングGT-R	799	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	868	同級生2	937	MASTER オフ モンスターズ
731	興寺康彦の世界をめざせ/サッカーキッズ(入門編)	800	人造人間八カイザー	869	同級生2	938	→ネオ ジェネレーションズ
732	オベリス	801	ラストジャジャメント (仮称)	870	東京SHADOW	939	魔法学園LUNAR/
733	ガーディアンフォース	802	神前 人生の巻	871	東京立身出世 (仮称)	940	マリオ武蔵野の超特異
734	怪盗セイント・テール	803	心霊探偵団 本部丸	872	スーパーバズルファイターII X	941	MARICA ~真実の世界~
735	カオス コントロール リミックス	804	SUPERGO! SQ (仮称)	873	スーパーバズルファイターII X	942	マジカルロブ2
736	カオスシード	805	スーパーバズルファイターII X	874	とくめきミュージックCD I (仮称)	943	マジックキャベツ
737	下級生	806	スーパーバズルファイターII X	875	とくめきメモリアル対戦ばするだま	944	MAGIC: THE GATHERING (仮称)
738	機動戦士ガンダム外伝I 戦艦のブルー	807	スーパーバズルファイターII X	876	TRAYUSH DEPPY	945	MASTER オフ モンスターズ
739	機動戦士ガンダム外伝II 善を受け継ぐ者	808	スターリング・オデッセイI	877	ドラゴンナイト	946	→ネオ ジェネレーションズ
740	機動戦士ガンダム外伝III 戦艦から離る者	809	ブルーエポリューション	878	ドラゴンマスターシルク	947	魔法学園LUNAR/
741	キャラズバックスSS	810	スターリング・オデッセイII 魔竜戦争	879	ドラゴンマスターシルク	948	マリオ武蔵野の超特異
742	きゃんきゃんバニー・フルミューズII (仮称)	811	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	880	ドラゴンマスターシルク	949	MARICA ~真実の世界~
743	キューパル	812	スターリング・オデッセイ3000	881	ドラゴンマスターシルク	950	マジカルロブ2
744	きゅわんぶらあ自己中心派	813	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	882	ドラゴンマスターシルク	951	マジックキャベツ
745	TOKYO MAHJONGLAND	814	スターリング・オデッセイ3000	883	ドラゴンマスターシルク	952	MAGIC: THE GATHERING (仮称)
746	ギルティギア	815	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	884	ドラゴンマスターシルク	953	MASTER オフ モンスターズ
747	闘魂英雄伝説	816	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	885	ドラゴンマスターシルク	954	→ネオ ジェネレーションズ
748	闘魂英雄伝説コナS (仮称)	817	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	886	ドラゴンマスターシルク	955	魔法学園LUNAR/
749	闘魂英雄伝説コナREMIX (仮称)	818	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	887	ドラゴンマスターシルク	956	マリオ武蔵野の超特異
750	クォータース2 ~豪華豪華オウガ/レイ	819	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	888	ドラゴンマスターシルク	957	MARICA ~真実の世界~
751	グッドアイルランドカフェ 飯島愛	820	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	889	ドラゴンマスターシルク	958	マジカルロブ2
752	グランディア	821	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	890	ドラゴンマスターシルク	959	マジックキャベツ
753	グラッド・サット・オート (仮称)	822	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	891	ドラゴンマスターシルク	960	MAGIC: THE GATHERING (仮称)
754	GRANDREAD	823	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	892	ドラゴンマスターシルク	961	MASTER オフ モンスターズ
755	GRITTI ランナー	824	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	893	ドラゴンマスターシルク	962	→ネオ ジェネレーションズ
756	CRITICOM ザ・クリティカルコンバット	825	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	894	ドラゴンマスターシルク	963	魔法学園LUNAR/
757	クリティック	826	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	895	ドラゴンマスターシルク	964	マリオ武蔵野の超特異
758	クロック (仮称)	827	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	896	ドラゴンマスターシルク	965	MARICA ~真実の世界~
759	GAME WARE Vol.3	828	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	897	ドラゴンマスターシルク	966	マジカルロブ2
760	ゲーム天国	829	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	898	ドラゴンマスターシルク	967	マジックキャベツ
761	謎編	830	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	899	ドラゴンマスターシルク	968	MAGIC: THE GATHERING (仮称)
762	ゲゲゲの鬼太郎 王竜戦	831	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	900	ドラゴンマスターシルク	969	MASTER オフ モンスターズ
763	月下の狼士 ~王竜戦~	832	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	901	ドラゴンマスターシルク	970	→ネオ ジェネレーションズ
764	怪盗セイント・テール	833	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	902	ドラゴンマスターシルク	971	魔法学園LUNAR/
765	コトコト	834	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	903	ドラゴンマスターシルク	972	マリオ武蔵野の超特異
766	コトコト	835	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	904	ドラゴンマスターシルク	973	MARICA ~真実の世界~
767	コマンド&コンカー	836	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	905	ドラゴンマスターシルク	974	マジカルロブ2
768	サイバーボット	837	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	906	ドラゴンマスターシルク	975	マジックキャベツ
769	ザ・キング オフ ファイターズ'96	838	スターリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	907	ドラゴンマスターシルク	976	MAGIC: THE GATHERING (仮称)

# SEGA

セガコンシューマソフト  
研究開発本部  
全面協力

今号の「開発室日記」は特別  
編！ 以前本誌で行った『ナ  
イツ』のハイスコアコンテス  
トの応募作を、ソニックチー  
ムと一緒に楽しんできたのだ。

## CS開発室日記 第6回


18  
ソニックチーム

GENESIS用ソフト「PHANTASY STAR IV」…徳島県/行成俊隆


### ソニックチームの「ハイスコアコンテスト」座談会!!

ゲーム雑誌6誌合同で行われた、「ナイツハイスコアコンテスト」。期間中に送られてきた投稿作品の中から、本誌内でのセガ・ベストプレイヤー賞とベストリンク賞の最優秀者のビデオをソニックチームに見てもらい、それぞれ感想を語ってもらった。出席していただいたのはお馴染みの中裕司氏と飯塚隆氏をはじめ、5名の方々。ちなみに現時点での本誌の最優秀者は次のとおりだ。  
☆セガ・ベストプレイヤー賞

**中 裕司氏**  
第3CS研究開発部部長。「ソニック」や「ナイツ」の産みの親だ



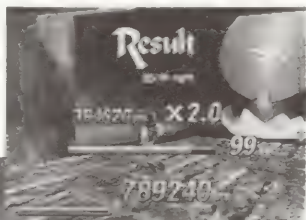
**飯塚 隆氏**  
第3CS研究開発部所属。「ナイツ」のメインプランナーを担当




千葉県/夢砂野菜枝亜 789,240点  
☆サターンFANスーパーリンク賞  
愛媛県/上田智弘 462Link  
最終集計結果発表はまた次号で//

—応募者のビデオを見ていただいたわけですが、いかがですか？  
中 すごいですね。こんなにやり込んで頂いて、作った側として本当にうれしいですね。

—ソニックチーム内では、このドリーム（スティックキャニオン）のハイスコアはどのくらいですか。  
飯塚 この記録には負けてます。でもこれを参考にすれば少しは伸びるかな(笑)。マップのセッティングは僕が担当したんですが、こんな飛びかたがあるとは予想しなかったです。



- ◎これが本誌最優秀者の記録。パフィーで2倍ボーナスを取るのが高得点のコツ
- ◎中氏や飯塚氏を始め、ソニックチームが夢砂野氏のプレイに感嘆の声を上げる

でもリンク狙いなら上のコースを飛ぶほうがいいんですね。ほぼ一直線だから理論上は無敵リンクも可能ですし。スコア狙いなら今のビデオみたいに下ルートになるのかな。  
中 なるべく攻略の自由度を高くしたので狙いどおりではあるんですが、まさかここまでしてくれる人が出るとは思ってませんでしたね。  
飯塚 得点にしても理論上ならこれくらいというのはありますけど、実際にここまで出せるかは僕らも分からなかったんですよ。それでもスティックキャニオンで70万点というのは

文句なしにすごいと思います。  
中 一番面白いドリームでも、これだけやり込んでくれた人たちがいるということにお礼を言いたいです。この「ナイツ」というゲームを創って、本当によかったと思いますよ。「ナイツ」に関しての感想で、自由度が少ないのが気になるんですけども言われることがあるんですよ。でもどんな遊びかたをするかは、「ナイツ」のユーザーの自由なんだということ、今回のコンテストを通してみなさんに少しでも分かってもらえたらいいなと思いますね。

### 本誌最優秀者のテクニックを紹介

まず夢砂野氏はコース1の分岐点で下ルートを選択している。下のほうがチップやリングが多いが、その分リンクをつなげるのが難しい。しかし下を通らなければこれだけの得点は出せないだろう。それでもうひとつ高得点狙いに欠かせないのが、アクロバットでの床キャンセルだ。床キャンセルとは、アクロバット中にナイツを地面に

押しつけながら飛び、LRボタンを連打するテクニックのこと。これを使うとひとつのアクションをキャンセルして連続して技が出せるようになるのだ。夢砂野氏はこれを使って、コース3のアクロバットで20回オーバーを2回出している。あとはセカンドメアをパフィーに固定しておけば、2倍ボーナスは確実に取れるようになる。



◎最後の稼ぎはアクロバットを使う。床キャンセルを使う。20回は行くはずだ

### CS開発室からのプレゼント!

今回のプレゼントは、発売を1週間後に控えた「サクラ大戦」のポスターだ。大人気のゲームだけに、この機会に手に入れないと入手するのが困難になるかもしれないぞ。このポスターが欲しいというキミ！ すぐに、右のあて先の「サクラ大戦」ポスタープレゼント」係まで応募してね。3名様へプレゼントするぞ。



◎さくらちゃんを決めポーズ姿のポスター。「サクラ」ファンなら、絶対欲しいよね

### 開発室への質問募集中

「SEGA CS開発室日記」では、読者のみんなの参加を大募集。セガでコンシューマ用のソフトを開発している人たちに聞きたいことなら、日常生活から開発したゲームに関することまで、なんでも受け付け中だ。編集部が責任をもつ

て、開発スタッフから答えをもらってくるぞ。

応募方法は、ハガキにキミが聞きたい質問と、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記のうえ、下のあて先まで送るだけ。みんなからのユニークな質問待っているよ。

あて先

〒105 東京都港区東新橋1-1-16 徳間書店インターメディア株  
サターンFAN編集部「CS開発室日記」係

# サターンだけのオリジナル『闘神伝』

他機種で発売され人気を博した『闘神伝』。その新シリーズというべき作品が『闘神伝URA』だ。

発売日	9月27日
発売元	タカラ
開発元	未発表
価格(税別)	5800円
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	なし
コンティニュー等	コンティニュー
露作の開発状況	100%

# 闘神伝

## Ultimate Revenge Attack

# URA



## 闘神兵を巡って行われる3D格闘アクション

以前、サターンで『闘神伝S』、プレイステーションで『闘神伝』と『2』が発売されたが、この『URA』はそのどれにも属さず、サターンでシリーズ化するための出発点として新たに作られた『闘神伝』だ。ことぶきつかさ氏による新キャラクタの採用、ストーリーや衣装の一新など、いろんな面で改良が施されている。



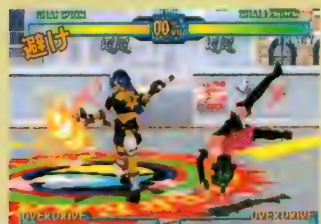
●実は、以前エイジとリッパーは剣を交えたことがあり、リッパーが勝利している。エイジは再戦に燃える

## 3D空間での移動方法

戦いの舞台となるのは3D空間で作られた四角いリング。端は途切れており、リングアウトが存在する。『闘神伝』の特徴ともいえる移動方法、避け。前後に移動するダッシュに対し、避けは画面の奥か手前に移動。敵との間合いを保ちながらの移動となる。また、ダッシュと避けを組み合わせた、ダッシュかわしというもある。



●相手の攻撃をよめつめたりはなしにすることができる。奇襲や投げを避くときに有効



●トレーシーの攻撃を手前避けてかわすエリス。ダッシュしながら避けをすると、通りモーションを覚える



●中には、バックダウン(攻撃中)でかかるキャラクタもいる。リッパーの場合後方回転をたす

## 戦闘における多彩な技の数々

各キャラクタには通常技の他に、威力の高い必殺技、オーバードライブゲージがたまると出せる究極宝技、体力ゲージが赤く点滅したときに出せる秘伝必殺技、相手と接近したときに出せる投げ技、敵がダウンしたときに入るダウン攻撃などさまざまな攻撃方法がある。



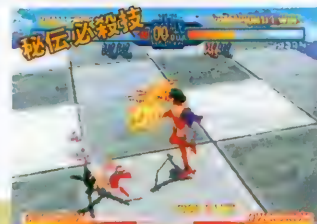
●倒れた相手に対し、空中に飛び追加攻撃を与える



●飛び道具系や対空攻撃などその種類はさまざま



●相手を侮辱する技。撃判定があるものもある



●たいたい乱舞系の技が多い。多くが、最初の一発がヒットすれば最後までヒットする性質を持っている



●オーバードライブゲージがたまらないと出せないが、それ相応の威力がある。惜しまなく使っていく

## オーバードライブゲージとは

画面下の左右にあるゲージ。これがオーバードライブゲージになる。これは、攻撃したときや攻撃を受けたときに増えていき、ゲージがMAXまでたまって赤くなれば、1回だけ究極宝技が出せる。威力が大きいだけに、一発逆転を狙える技だ。



●すぐゲージはなくなる

# さまざまなドラマを作り出す 11人の戦士たち

死闘を繰り広げるキャラクタは全部で11人。冒険者や暗殺者、はたまた科学者など、その職業はバラバラ。みんな、この世にふたつとない武器を装備し、戦うことに

なる。今回のメインといったら、新キャラクタの2人。注目されるのが、新女性キャラのロンロン。彼女が、ストーリーの中心となる闘神兵の生みの親なのだ。

## EIJI

高身長で非常に力が強い。遠くから狙いを定め、連続攻撃を浴びせると相手が倒れる。得意な技は、空中からの連続攻撃。



得意な技は、空中からの連続攻撃。



## SOFIA

リーチがかなり長い。必殺技にも使われており、とくにラトルのスネークが威力。近距離戦になったら、サンダーリングで攻撃。究極技は、空中からの連続攻撃。



得意な技は、空中からの連続攻撃。



得意な技は、空中からの連続攻撃。

## RIPPER

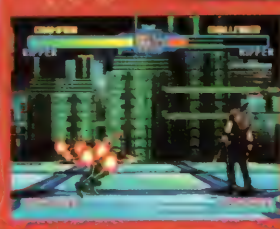
得意な技は、空中からの連続攻撃。

得意な技は、空中からの連続攻撃。



得意な技は、空中からの連続攻撃。

得意な技は、空中からの連続攻撃。



## RUNGO

得意な技は、空中からの連続攻撃。

得意な技は、空中からの連続攻撃。



得意な技は、空中からの連続攻撃。

## KAYIN

得意な技は、空中からの連続攻撃。



得意な技は、空中からの連続攻撃。



得意な技は、空中からの連続攻撃。



得意な技は、空中からの連続攻撃。

# DUKE

デューク

リーチが非常に長い。必殺技はハード・ロースを中心に攻撃を、中、近距離になつたらアス、ハード・ロースで攻撃。突進技のグランド・クロスは前だけでなく横にも攻撃が届く。かなり剣道が強いので積極的に使っていきたい。



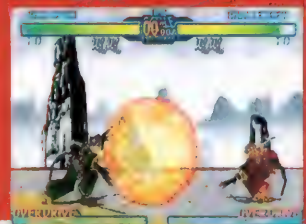
● 相手を遠退、突進していき攻撃するが、突進中はガードが効かない

● 突進技はガードが効かないので、突進中はガードを解除して攻撃する

# FO

力の強い。必殺技は、長距離砲撃を中心とした、まじでたまたま、鼻息の威力は絶大。

● 威力が高いが、結ぶまで時間がかかる必殺技



# ELLIS

エリス

ロケットは出が若干遅いが、一発出せばおそろのもの。かなり攻撃判定が強い上に、発射速度も速い。また、突進技、相打ち技も威力。



# RONRON

ロンロン

巨拳が科学者向けにあつて、その攻撃力もかなり出が強い。また、その威力もかなり強い。また、その威力もかなり強い。

● 大きな拳で攻撃する

● スペースを飛ばして攻撃する



# BLAZER

ブレイザー

必殺技は、長距離砲撃を中心とした、まじでたまたま、鼻息の威力は絶大。

● 威力が高いが、結ぶまで時間がかかる必殺技



# MONDO

モンド

リーチはものすごく長い。ややスピードに欠ける。必殺技の威力は絶大、まともにはじくと見のような威力。



# TRACY

トレシー

もちろん超絶戦士。必殺技も剣道が強い。必殺技は、いちばん遅りに出るのが、必殺技のプレイヤー・ブレット。威力がかなりあるので、作中に一番おもしろい。

● 攻撃判定が速く、必殺技の威力もかなり強い

● 必殺技の威力が絶大



# 待ちに待った最新作 良き君主になるための基本と 戦略要素をチェック!!



## 野望に燃える武将たちを描いた 歴史シミュレーション

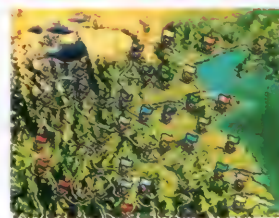


# 三國志V

発売を1週間後に控えた、期待の歴史シミュレーション。今号では、ゲームの全体的な流れと、内政、外交、軍事などの基本項目について詳しく紹介していく。

発売日	9月27日	C/D枚数	1枚
発売元	光荣	複数プレイ	8人交代
開発元	光荣	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	9800円	バックアップメモリー	458・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

三国時代の中国大陸を舞台にしたシミュレーション。プレイヤーは君主の一人となり、国内に乱立する諸勢力と戦いながら、全土統一をめざす。戦乱で荒れ果てた国内を整備しながら、天下統一という偉業を成し遂げるのだ。



◎広大な中国大陸を制するには時間が必要

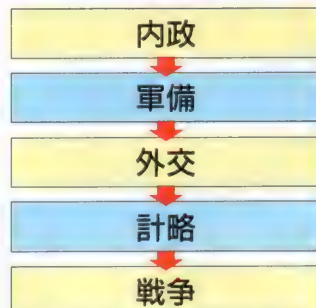
### 中国統一をめざす

中国統一という壮大な夢を実現するためには、緻密な戦略が必要となってくる。他国との戦争ごとに、この5つの項目のすべてを順番に行っていくのが基本となる。手間はかかるが、結果的には、効率よく統一を押し進められる。



◎誰か1人、君主を選んでスタートする。好み分けられるところだ

### 基本的な流れ



◎努力の積み重ねが勝利を呼ぶ。毎日が戦いの日々だ

### 7つのシナリオから選択

「V」から、「黄巾の乱」が新たに加わった。7つあるシナリオごとに各君主の勢力範囲が違うので、幅広い戦略が楽しめるぞ。



◎各シナリオの冒頭部分には、CG画面が用意されている

184年 1月	黄巾の乱
189年 12月	洛陽炎上
196年 9月	曹操の台頭
201年 10月	河北の嵐
208年 11月	臥龍出淵
219年 7月	三国鼎立
234年 9月	星落五丈原

◎ファン待望の「黄巾の乱」で、何進と張角の対決が再現できる



◎設定モード。史実と仮想から選ぶことができ、いろいろ楽しめる



◎歴史をひもとくナレーションの中、壮大なドラマが始まる

# 中国統一の第一歩は 充実した内政

戦略を進めるにあたって、まず重要なのが、国力を確保することだ。内政をすみやかにやり、国の基盤を固めなくてはならない。軍備や人材補強などは、多額の資金を必要とするので、ゲーム序盤は内政に専念することが大切だぞ。

◆内政は国の基盤。いい加減ではいけないのだ

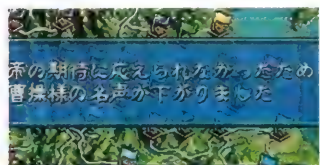
莫筆値	→ 320 (↑3)
治水度	→ 79 (↑4)
莫筆包	→ 317 (↑3)
防御度	→ 514 (↑3)

◆内政は国の基盤。いい加減ではいけないのだ

## 名声 コマンド回数に影響する重要パラメータ

名声は、君主ごとにそれぞれ設定されているパラメータである。この数値が上昇しないと、コマンド実行回数が増えることはないの

でも、戦術に限りがでてくる。名声は、君主の政治手腕や民衆への施しなどで、そのつど変化する。



◆ 献帝からの追討令を達成できないと、名声がいきにくがってしまう



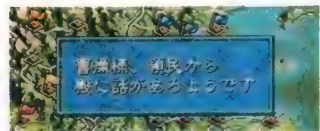
◆ 名声は君主の行動で上下する

## 評定で一石二鳥

年1回開かれる「評定」。ここで決めた方針が達成できれば、目標とともに、名声までもがアップし、一挙両得なのだ。逆に不成功に終わると、名声はダウンするので、方針は慎重に検討したい。



◆ 評定とは国の基本政策を決める重要な会議のことだ



◆ 民に尽くしてこそ名君。民衆の意見を取り入れて善政を行おう



◆ 治水がしっかりしないと、洪水の時の被害は甚大になる

## アイテム効果だけで中国統一？

武将の能力を上昇させるアイテムは、武器や書物など多数存在する。中には、知力を30あまりもアップさせてしまうものもあるぞ。



◆ 怪しげな雰囲気を出す妖術が使える。



## 人材 人事担当官を優先的に任命する

人材は国家の命運を左右する。良き人材を招き入れることは、後々のゲーム展開に大きく影響するので内政、外交にかかわらず、担当官は能力の高い武将にしたい。そこで、人事担当官を2人以上配置して、気に入った武将がいたらすぐに交渉できるようにするのだ。



◆ 人事の仕事は忍耐が必要だ。まだ他君主に登用されていない人材を確保するのは、とても大変な仕事

◆ 秀才あふれる武将として名を馳せた沮授。彼を配下にして外交か計略を担当させれば、効果が期待できる



## 特殊コマンド すべての武将をフル活用

重要な役割がない武将がいたら遊ばせておかないで、特殊任務を与える。国内ではあまり活躍できない武将が、時にはとんでもない手柄を上げることもあるぞ。

## 「埋伏」を活用する

忠実度100の武将を目標都市に送りこむ

有名な武将だと見破られる

## 在野武将となる

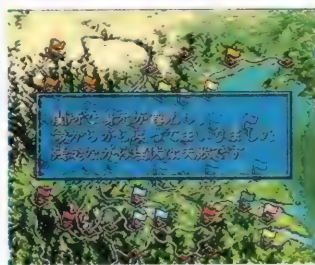
能力が低いと成功しやすい

## 仕官を申し出る

他君主に仕える

## 戦争時に兵士ごと寝返る

戦争後、自国に戻る



◆ 名の知れた武将にはむかない計略地味で能力の低い武将がいいかも

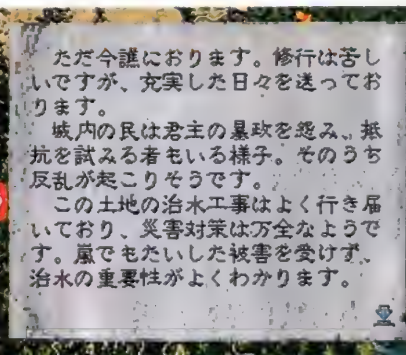
## 修行で経験を積む

「埋伏」と同じく、忠誠度100の武将は「修行」に出すのが得策といえる。能力値の上昇、アイテム入手など数々の成果が期待できるの

だ。また、半年後に送ってくる君主宛の手紙には、敵国の情報が書き込んであるので、攻略のヒントになり、とても役に立つぞ。



◆ 修行に出た武将は、各地を旅して様々なイベントに遭遇する



◆ 手紙には重要な情報が書かれている。見落としてはいけない



# 内政の簡略化により、常に他国を意識した戦略が可能に

領土の獲得は、軍事力を主体に行う。が、しかし国力に差がありすぎる場合や、大兵力が集結している都市などは、単純に兵力だけで攻め落とすことは難しいので、

外交や計略をおりまぜながら効率よく攻略する必要がある。軍事力、外交、計略を上手に組み合わせれば、被害を最小限に抑えることが可能なのだ。

## 軍備

### 国家の大事業をより円滑に

「V」では、各武将で統率できる兵数が決まっています。その上限は経験値によって設定されています。大兵力を組織するには、経験値の高い武将に兵を集中させることが必要だ。武将1人につき、最高で20000人の統率が可能だ。



○なるべくなら一人の武将に多くの兵を集めたい

## 徴兵と募兵どう違う?

「徴兵」は強制的なので民忠、名声が下がるが、「募兵」は希望なので、その心配はないぞ。



○徴兵は一度に多くの兵を補充できるが民忠が大幅に下がる



○軍事コマンドは、兵集め以外にも項目はあるが、略奪はしてはダメ

## 計略

### 劣勢をひっくり返す

知恵を働かせて敵を弱体化させるのが「計略」である。担当官さえいれば手軽に実行できるので、大軍の駐屯する都市で成功すれば、一気に形勢逆転も可能になる。

○相手の計略や民衆の忠誠度が低いほど計略もかかりにくい



○計略は成功すれば成功率も高くなる



○作戦成功。次の行動をおこそう

## もう一つの人事・「作敵」

計略「作敵」は、忠誠度の低い武将を戦争時に兵士ごと寝返らせるというおとくなものだ。都市攻略のまえに行くと、かなり効果的なので、できる限り活用していきたい。また、忠誠度を下げる計略「流言」を事前に仕掛けると、成功率はより高くなるぞ。



○文醜は非常に高い武力をもつ。味方にすれば戦争時は大活躍するぞ

## 外交

### 隣国との協調がカギ

他国を利用すること。これが「外交」の概念である。周辺諸国と同盟を結べば、様々な交渉ができ、援軍を要請できるようになる。



○進物は敵対心をやわらげる効果がある。交渉の前にはぜひ実行したい



○なんと、君臣は援軍に来てくれた



○同盟の申し入れがあった場合は、軍師の意見を参考によく検討しよう

## 外交のメリット

大国との戦争は、大きな損害を覚悟しなくてはならない。しかし、同盟国と共同作戦をとれば、援軍が来るので、被害を最小限に抑えることが可能。「援助」で物資を送ってもらえることもできる。同盟国を徹底的に利用しながら、戦略を進めていくことが大切なのだ。

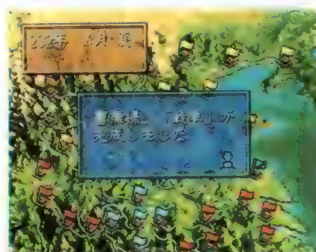
## 研究

### 陣形の弱点を補強する

友好度の高い君主と同盟していれば、「研究」で新兵器の共同開発ができる。莫大な費用と時間が必要だが、完成した新兵器を前線に投入すれば、戦場では向かうところ敵なしだ。



○新兵器の開発は他国と共同で行う。まずは交渉から始まる



○武器は、計略の陣の防衛力を強化できる兵器で、資金も比較的安い



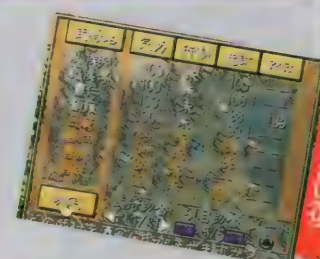
○相手に新兵器を奪ってしまう共同研究は、諸刃の剣ともいえる

## たまには「酒宴」で息抜きを

どんなに有能な武将でも、気力が弱まっていると満足な働きをしてくれない。そこで、宴会を催し、日頃の労をねぎらってやるのだ。



○疲れている武将はみんな参加させてやらないと、あとで困るぞ



○疲れている武将はみんな参加させてやらないと、あとで困るぞ



# 戦闘の面白さが一段とパワーアップ!! 攻撃と防衛の基本



戦争をするにあたって、重要なことは、戦場の地形特性を確認すること、その地形に合った陣形を選ぶことで、機動力を生かす陣

形がベスト。なぜなら、敵に援軍がある場合、開始から5日後に到着するので、それまでにケリをつけておきたいからだ。

## 戦場

### 損害を最小限におさえる戦術

#### 兵糧は安全地帯へ

自分が攻撃側である場合、注意したいのが兵糧庫の設置場所だ。好きな場所に決められるが、なるべく敵の本隊から離れた所がいい。兵糧を奪われると、味方の士気が落ちるだけでなく、敵の兵糧が増えるという最悪の結果を招いてし

まうので、兵糧庫を守る部隊を1つ用意しよう。兵糧は戦争遂行において必要不可欠なものなのだ。



攻めたい陣形は、攻めていく陣形に合わせる。



兵糧がなければ、敵の本隊を倒すことが難しくなる。兵糧を奪われると、味方の士気が落ちるだけでなく、敵の兵糧が増えるという最悪の結果を招いてし



か兵糧すれば、戦局がより有利になる。

## 特殊能力

### 超人的活躍をみせる武将たち

特殊能力は、「火計」「混乱」「妖術」など、ぜんぶで32種類あるが、武将ごとに使える能力が異なるように設定されている。「V」からは大幅に数が増え、戦争と密接な関係を持つようになったので、戦闘の面白さが増した。



武将ごとに使える能力が異なるように設定されている。

#### 武将1人で6種類習得可能

特殊能力は、最初から備わっているものの他に、アイテムの取得や、経験を積むと習得できるものがある。経験値は、すべての行動で上昇するので、あらゆる場面で新しい能力を習得する可能性がある。また、特定の武将にしか身につかない神業的能力もあるぞ。



武将データで能力を確認。6種類すべて揃えばかなりの戦力UPに

#### 特殊武将を配下に

特定の君主に仕え、ある一定の期間がくると、自在野武将となる「特殊武将」が、ゲーム中8人登場する。どの人物もかなり高い能力を持っているので、配下となった時は、活躍が期待できる。



特殊武将は最初から特殊能力を6種類もつ

特殊武将を戦場につれていけば効果絶大

## 陣形

### 状況による隊形の使い分け

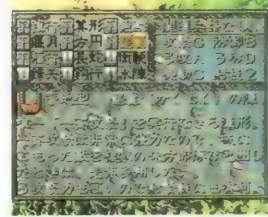
「V」から登場した要素「陣形」。地形特性に合わせた戦闘隊形を組み合わせることによって、機動力、攻撃力、防御力がそれぞれ変化するようになった。「陣形」は全部で13種類あり、「平地型」「山岳型」「水上型」に分けられる。前作までのように、単純に大兵力だけで攻めても、陣形によって攻守逆転ということが十分考えられるので、戦闘にいつもの緊張感が出るのだ。



地形特性に合わせた戦闘隊形を組み合わせることによって、機動力、攻撃力、防御力がそれぞれ変化するようになった。

#### タイプ① 平地型

おもに平地で威力を発揮する。「鎗行」「方円」「雁行」「箕形」「鶴翼」「魚鱗」「偃月」の7種類がある。機動力を生かす「鎗行」は短期決戦の切り札として、いろいろな局面でとても重宝するぞ。



平地型は、平地で威力を発揮する。鎗行、方円、雁行、箕形、鶴翼、魚鱗、偃月の7種類がある。

#### タイプ② 山岳型

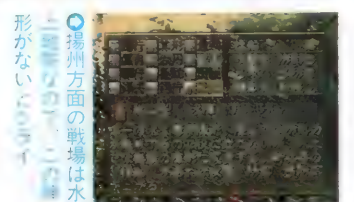
山岳地帯や森林で効果的な陣形。「長蛇」「衝軛」「鋒矢」「鉤行」の4種類がある。自然の要塞をもつ山岳都市を効率的に攻め落とすためには、なくてはならない陣形だ。「長蛇」は高機動を誇る。



山岳地帯や森林で効果的な陣形。長蛇、衝軛、鋒矢、鉤行の4種類がある。

#### タイプ③ 水上型

「水陣」は、全陣形の中で、唯一の水上型陣形だ。水上での機動力は他陣形の比ではない。新兵器の「楼船」と組み合わせれば、水上では無敵を誇る陣形だ。

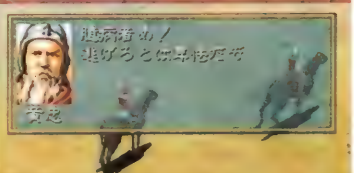


水上型は、水上での機動力が非常に高い。水陣は、全陣形の中で唯一の水上型陣形だ。

#### やはり最後は一騎討ち?

武力の高い武将であれば、あえて一騎討ちを申し出してみるのもいいかもしれない。兵士に損害を出さずに、敵武将を討ち取れるかも。一騎討ちはどちらかの体力が0になるか、武将が逃げ出すまで行なう

黄忠と張部の猛将対決。どちらが勝ってもおかしくない名勝負



最後まで戦うのが、一騎討ちの醍醐味

# 世界の武が登場する競馬シミュレーション

実名の騎手と名馬が登場する競走馬育成シミュレーション。武豊がムービーでコメントをくれる。



ターフウインド

# Turf Wind '96

武豊 競走馬育成ゲーム

発売日	10月4日
発売元	ジャレコ
開発元	未発表
価格(税別)	6800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
C/D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	392・プレイヤーデータ
コンテンツメモリー	なし
現在の開発状況	100%

## 生産者兼調教師として馬を育ててレースに勝つ

プレイヤーは馬主にして生産者、同時に調教師となり、中央競馬の全G1制覇を目指す。

ゲーム中には50人の騎手と2000頭の馬が実名で登場する。武豊に騎乗依頼をすれば、調教後やレース後にコメントをもらえるぞ。



○12人の厩務員から、6人を自分の厩舎に入れる

## 馬産の拠点となる牧場

牧場では、放牧馬、繁殖牝馬、種牡馬、仔馬などあらゆる所有馬の管理を行う。最大で繁殖牝馬6頭、種牡馬10頭、その他24頭を管理することができる。



○牧場の風景 行動アイコンを選べ

## ゲーリクリ



○馬はホリゴンで描かれ自由に回転させられるぞ

## 種付け

所有繁殖牝馬に、自家生産種牡馬か市場種牡馬を交配する。種付けは4月に行い、その結果(受胎か不受胎か)は5月にわかる。



○市場種牡馬のリストだ

## 市場

市場では、繁殖牝馬と2歳馬を購入することができる。買いたい馬を選べばすぐに手に入るぞ。2歳馬を買った場合には、名前を付けてから牧場に入れる。

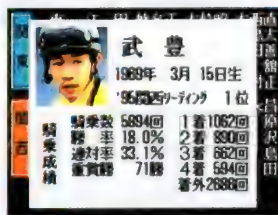
## 厩舎で勝てる馬を鍛えよう

競走馬のトレーニング(調教)を行うのが厩舎だ。調教の際には、芝、ダート、ウッドチップ、坂路、プールなどのコースと単走、2併、3併、インターバルの形式、軽め、強め、一杯の調教の強さを選ぶ。これらは厩務員に委任できる。また、レース登録も厩舎で行う。

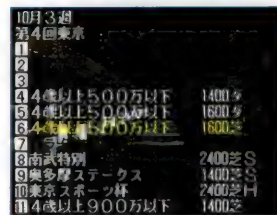


○3併(3頭併せ)とは、3頭一緒に走らせる形式の調教。当然2頭併せよりキツく、効果も大

最大3頭併せが可能



○武豊に騎乗依頼をした



○開催日程は現実と同じ

## 血湧き肉踊る競馬場

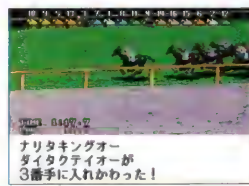
見たいレースがある場合は、週末の競馬場へ。愛馬のレースを観戦したり、馬券を買って儲けたりできるぞ。



○ハードックでは解説アリ

## レース

馬券購入や騎手への指示などを終えたらレース観戦へ。とばして結果だけ見ることもできる。



○実況がレースシーンを盛り上げる

## 究美のデータモード

このゲームには上の育成モードのほかに、'95年の中央競馬の情報やムービーが見られるデータモードがある。競走馬成績では、その馬の両親や出走したレースの着順など詳細な情報がわかるぞ。

## '95年G1VTR



○'95年天皇賞(秋)デトセオーの雄姿

## '95年G1結果



○G1の結果はリアルタイムで更新される

## 競走馬成績



○馬主で競走馬のファンになることもできる

業務用で好評だったパズルゲームの移植作。サターン版オリジナル要素のついた「スペシャルモード」も追加されたぞ。

発売日	9月27日
発売元	セガ
開発元	データイースト
価格(税別)	5800円
ジャンル	パズル
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	3・ボタン設定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

スピードと判断力が命のアクションパズル

# マジドロ



## 右へ左へ、すばやい操作で ピエロを動かすのだ

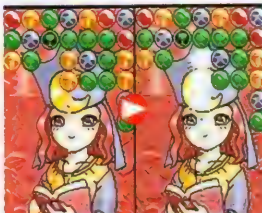
画面下のピエロを左右に操作して、画面上から降りてくるドロップをどんどん消していくのがこのゲームの基本。ゲームモードは、業務用を忠実に再現した「アーケードモード」と細かいルール設定やビジュアルシーン、対戦専用モードが追加された「スペシャルモード」の2種類が用意されている。



①「スペシャルモード」なら使用できるキャラは最大10人

## 同色ドロップを縦に3つ並べよう

ピエロを並べ替えたいドロップの下へ移動させてドロップを吸い取り、置きたい場所へ移動して飛ばす。このとき同色ドロップが3つ以上縦に並んでいれば、ドロップは消える。画面下までドロップが来るとゲームオーバーだ。



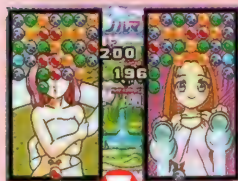
②縦に3つ並んだ瞬間にドロップは消えていく

## 落ちモノパズルお約束の連鎖もある

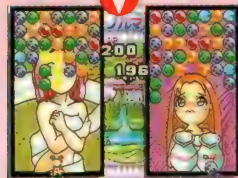
連鎖には2つのタイプがある。あらかじめ連鎖の形を組んでおく「通常連鎖」と、ドロップが消えている最中に、すばやい操作でド

ロップを消していく「後づけ連鎖」がそれだ。対戦モードでは、連鎖を繰り返すほど、敵を妨害するドロップを送り込める。

### ◎通常連鎖◎



③ドロップ消滅後に、再びドロップが3つ以上並ぶようにする

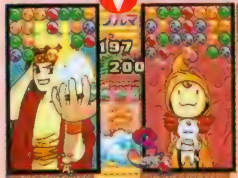


④消えたドロップの後を追うように消滅。これで連鎖になる

### ◎後づけ連鎖◎



⑤普通にドロップを消してみる。その後すばやくよそへ移動



⑥ドロップ消滅中に、同色を3つ並べれば見事連鎖の表示か

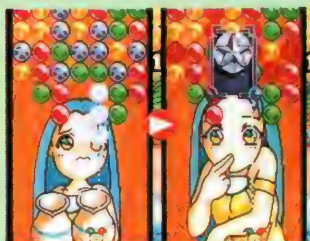
## アイテムを使って大量消去

ゲーム中には、画面上のドロップにいろんな影響を与えるアイテム

ムが出現する。その中でもメインとなるのが以下の2つだ。

### ①★スペシャル玉★

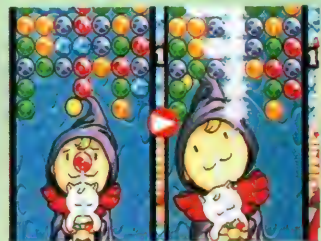
スペシャル玉を消すと、画面上にある、スペシャル玉と同じ色をしたドロップがすべて消滅!



②使用するキャラクターによって、スペシャル玉の色は異なる

### ②★氷玉★

氷玉に隣接したドロップを消すと、画面上の氷玉すべてが、消したドロップと同じになるのだ。



③うまく利用すれば、多くのドロップを消し去ることも夢ではない

## 全部で4つの「マジドロ」が楽しめる

「アーケード」「スペシャル」モードでは、以下の4ゲームが楽しめる。

「スペシャル」モードでは、細かいルール設定が可能だぞ。



④1人用。延々と降りてくるドロップを消し続ける。最後に段位評価が



⑤2人同時プレイ。対戦モード。敵を妨害するドロップを送り込める



⑥COMとの対戦。10人のキャラクターを相手に勝ち抜いていくのが目的



⑦1人用。与えられた時間内にドロップを消せば面クリアになる

# 『ときメモ』のキャラクタたちが大集合! のパズルゲーム

## ときめき メモリアル 対戦ばずるだま



「優美ボンバー!」や「もう最高!」、「ロボいきなさい」などのキャラの叫び声に狂喜乱舞した人に朗報! アーケードで好評を博したパズルゲームが、いろいろなおまけ要素をプラスして、ついにサターンに登場だ!!

発売日	9月27日	CD枚数	1枚
発売元	コナミ	複数プレイ	2人同時
開発元	コナミ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	7・ハイスコア、ボタン設定
ジャンル	パズル	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

### こうげきだまのタイプや 充実したシステムも 完全移植!

「ときめきメモリアル~ forever with you」のキャラクタが登場している落ち物パズルゲーム。ルール設定が自由に

きる充実したオプションや対戦モードでは、キャラクタの声が聞けるなど、業務用にはなかった特典が盛りだくさんなのだ!

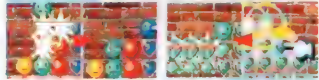
### 基本ルールを把握して大連鎖をねえ!

次々と落ちてくるおおだまを3つつなぎあわせて消滅させる。こだまなどを組み合わせて連鎖を起こすと、敵側にこうげきだまを落とすことができる。たまが出てくる場所まで積み上げ窒息させよう。

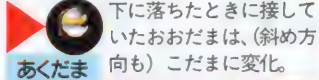
下のようにつなげると消滅する。これが続いたら起こると連鎖だ。



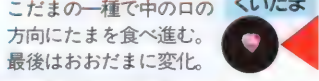
消滅するおおだまの縦、横方向にあるこだまは、おおだまに変化する。



下に落ちたときに接していたこだまは、(斜め方向も) おおだまに変化。



下に落ちたときに接していたおおだまは、(斜め方向も) こだまに変化。



こだまの一種で中の口の方向にたまを食へ進む。最後はおおだまに変化。

青を消すと緑のこだまか変化の仕組みを詳しく説明する。また、キャラクターごとの特殊能力も紹介されている。

### 様々な設定ができ、充実したOPTION

オプションには業務用にはなかった要素がたくさん盛り込まれている。ばずるだまの基本説明をしてくれるキャラを自由に選びなおすこともできるぞ。

#### 追加エンディングが思い出に...

一度クリアした追加エンディングを、いつでも見ることができる「思い出」。こんなうれしいシステムがオプションに設定されたぞ!

#### ルール設定が変更可能

業務用「進め! 対戦ばずるだま」から採用された「ぜんだま」などのアイテム要素のあるたまを、ゲーム中、出さないこともできる。



### VSモードだけのロボ作タイプで大連鎖をつくらう!

業務用から完全移植された要素の一つである「ロボ作タイプ」。これはこうげきだまのタイプで、すべてが同色に設定されるため大連鎖が簡単につくれる。ただし、2P対戦でしか選べないのだ。

#### ロボ作タイプ

ロボ作モードは大型連鎖を作りやすいのだ。まずは8連鎖だ!

苦しそうな紐結さん、通常タイプでも大きな連鎖はできないわけては、なにも可憐だ。

楽しくていかに楽しんでいるか、何となく?

微笑み朝比奈、12連鎖の地獄だ

紐結さんが♡連鎖をするので、窮地を脱することもできるのだ。

大連鎖

# 女のコたちと思い出をつくらう! 全11キャラ完全紹介♡



「卒業の日、校庭にある古い木の  
下で女のコから告白して誕生した  
カップルは永遠に幸せになれる」  
そんな伝説がある私立きらめき高  
校を舞台に、ばずるだまの熱い戦

いが幕を開ける。そして卒業の日  
…。11人の生徒たちが好きな人に  
告白しようと伝説の樹へ向かう。  
しかし行く先々で10人のライバル  
たちが君を待ち受けているのだ!

もう最高!



**ときめき 進め!**

容姿端麗、頭脳明晰の完全無欠のヒロイン。伝説の樹の下でプレイヤーを待っているのだ。

もう百科事典よう



**ときめき 進め!**

文学をこよなく愛する真面目で病弱な文学少女。静かなところが好きな彼女に出会える場所は図書館。



軟弱だね!



**ときめき 進め!**

スポーツが大好きなボーイッシュな女のコ。なかでも水泳が得意で、ゲームでも水着で登場してくれるぞ。

一息つけまじよ



**ときめき 進め!**

運動は得意ではないが、運動部のマネージャーを務める世話好きの優しい女のコ。料理が得意なのだ。

ロボいきなさい!



**ときめき 進め!**

世界征服をたくらむちょっと怪しげな美少女科学者。ジャンクパーツ屋で待っているぞ!

超ラッキー



**ときめき 進め!**

流行の先端を追っている、クレーンゲームが得意な超遊び好き少女。遊園地で勝負するぞ。

ちよこっぴー?



**ときめき 進め!**

ちょっと高飛車でアダルトな魅力をもつ美女。そんな大人っぽい彼女に出会える場所はブティックだ。

よろしいですか



**ときめき 進め!**

話し方がおっとりしているスローなお嬢様。テニス部に所属しているので、テニスウェアで現れるのだ。

優美ボンバー!



**ときめき 進め!**

唯一の下級生で、好雄の妹。プロレスが大好きな元気なかわいいうののコなのだ。スタジアムで会う。

ビューリパー



**ときめき 進め!**

「ソーファン」英語まじりの会話をするカラオケ好きな女のコ。絵を描くことが好きな芸術家だ。

ムクよしなさい!



**ときめき 進め!**

内気でおとなしく、動物好きな女のコ。飼っている犬の名前はムク。連鎖するとムクが襲ってくるぞ。

## こんな顔も登場!

ここでは、敵として登場する2人の男性と1匹のコアラを紹介する。3人はそれぞれ第9戦、第10戦、最終戦に出てくる。最終戦に近いだまの落ちるスピードも速くなる。さらに、こうげきだまが11人のキャラクタよりも段違いに強い。



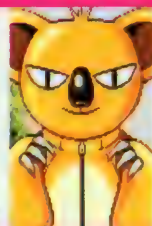
**伊集院レイ**

きらめき高校理事長の孫の大金持ち。キザでイヤミな2枚目だ。校庭で待ち受けている。



**早乙女好雄**

女の子のことなら何でも知っているというナンパ師。優美の兄でもあるのだ。校門にいる。



**コアラ!?**

ある条件でしか登場しない、胸元のチャックが怪しい「コアラ」。伝説の樹の下にいるぞ。

# GALS PANIC

セクシーなグラフィックがごほうびの陣取りアクション

ギャルス  
パニック



発売日	9月27日	CD枚数	1枚
発売元	毎日コミュニケーションズ	複数プレイ	2人同時
開発元	金子製作所	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6300円	バックアップメモリー	白・プレイヤー・ボタン設定
ジャンル	パズルアクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

規定の陣地を囲えばラウンドクリア。クリアのごほうびは女の子のグラフィックだ。

## 陣地を囲んでセクシーな美女を拜んじやおう

業務用で好評だった陣取りアクションゲームがサターンに移植された。業務用にはなかった2P対

戦に加え、ラウンドクリアのごほうびのグラフィックの数も、大幅に追加されているぞ。

### 規定の陣地を確保しよう

フィールド上の敵の攻撃を避けながらラインを引き、そのラインで規定の広さを囲って女の子のグラフィック

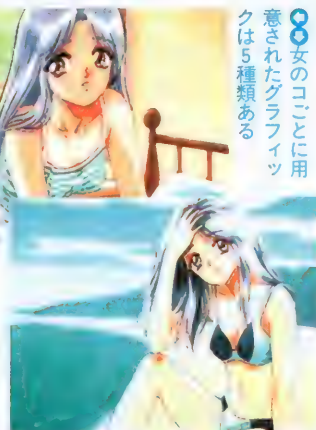
を表示できればラウンドクリアだ。フィールドに出現するアイテムを使えば、逆にこちらが敵を攻撃することもできるぞ。



敵の攻撃をかいくぐれ!!



引いているラインや自機に敵が触れてもミスになってしまう



女の子のコごとに用意されたグラフィックは5種類ある

### 2P対戦もばっちりOK!!

業務用にはなかった対戦プレイも可能だ。グラフィックも、対戦プレイ専用の描きおろしだ。相手のフィールドの敵を増やして邪魔

をすることもできる。当然、相手もこちらの邪魔をしてるので、素早くラウンドクリアを目指そう。



対戦プレイの時のグラフィックはすべてオリジナル。2画面分スクロールするのだ

### あるばむモードもアリ

全ラウンドをクリアした女の子のグラフィックは、「あるばむモード」で見ることがができる。対戦プレイで見たグラフィックもセーブされるので、全グラフィックのデータのストックも可能だ。



これでいつでも彼女と会える♡

## 10人の美女が君を待っているぞ

ゲームにはいろいろなタイプの女の子が総勢10人登場する。彼女たちの水着姿や、プライベートルームでくつろぐ姿を見ることができるのだ

<p><b>深井ミドリ</b></p> <p>ショートカットが似合うボーイッシュなミドリちゃんは、ローラーブレードが趣味の活発な女の子だ</p>	<p><b>須原 ゆう</b></p> <p>ロングヘアと男っぽい性格のギャップが魅力のゆうちゃんは、趣味が絵画という芸術家肌の女の子</p>	<p><b>木崎 麗衣</b></p> <p>現役バリバリのモデルというの、素直に納得できるセクシーな麗衣ちゃんは、ショッピングが趣味</p>	<p><b>白浜 朝子</b></p> <p>ちょっとツッパツの雰囲気朝子ちゃん。バイクをカッとして海に行くのが大好きな女の子なのだ</p>	<p><b>太田絵理香</b></p> <p>ミドリちゃんと同じ学校に通う絵理香ちゃんは、ウィンドウショッピングとヘアバンドを集めるのが趣味</p>
<p><b>本堂 悦子</b></p> <p>ポニーテールがとっても似合う悦子ちゃん。活発な雰囲気を通り、彼女はお祭り大好きな元気少女だ</p>	<p><b>田嶋 理都</b></p> <p>個性的な髪形が印象的な、彼女の名前は理都ちゃん。趣味はプロレス鑑賞という、過激な女の子のこだ</p>	<p><b>泉 慶子</b></p> <p>ビデオ鑑賞と旅行が趣味の慶子ちゃん。ストレートのロングヘアのせいか、お嬢様っぽい雰囲気女の子のこだ</p>	<p><b>久保田冬子</b></p> <p>三つ編みとメガネの似合う冬子ちゃん。彼女はダニエルキースの本が好き、活発な、雰囲気通りの文学少女だ</p>	<p><b>江本明日香</b></p> <p>大きなリボンが似合う明日香ちゃん。散歩とたいやきとハミガキが好きという、ちょっと変わった女の子のこだ</p>

数々のアクションと難関なパズルを同時に楽しめる

# 南の島にブタがいた

ルーカスの大冒険



なぜか主人公がブタであるオリジナルのアクション&パズルゲーム。

発売日	今秋	CD枚数	1枚
発売元	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	機数プレイ	1人用
開発元	スコラ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	2・プレイデータ
ジャンル	アクションパズル	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	98%(9月10日現在)

## いろいろな物に変えられた島のブタを助け出そう

このゲームの主人公はルーカスという名前のかわいいブタである。ゲームのモードは、不思議な力でいろいろなアイテムに変えられた島のブタ達をムチを使って助け出すアクションステージと、ステージゴールに用意されているパズルを解くパズルゲームがある。ステージの最後には、個性的なボスが挑戦してくる。ステージは6面あり、どのステージからでも始めることができる。しかもステージをクリアしなくても次の面に行くことができ、パズルはわからなくてもギブアップすることができる。ゲーム全体の難易度はやや高め。



アクションステージはサクサク進める



すぐにカーソルを動かさずによく考えよう



このステージのボスのパズルは相手に最後の岩を取らせること

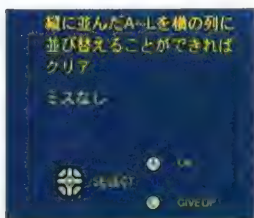


クリアできそうな島から始めていくと楽になる

## 小さな事も忘れずにチェック!

アクションステージで敵に当たってもミスにならないが、助け出したブタの数が減ってしまう。また

たパズルステージは必ずルールとクリア条件を見るようにしないと苦労してしまうぞ。



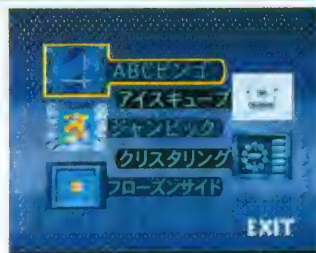
ルールがわからなかったら何度でも確かめよう



助けたブタの数はエンディングにも関係する

## 多種多様な32個のパズルに挑戦!

パズルは全部で32個あり、ステージ1面ごとに5つ遊べる。全ての島をクリアすると2つの最終パズルが画面に現れる。パズルはそれぞれルールやクリア条件が違っており、特にボス戦は難しい。中には懐かしいパズルや難しいパズルも入っている。また一度クリアしたステージは次からアクションをしなくてもパズルだけ選択できる親切設定になっている。



一度クリアしたステージを選ぶとこのパズルセレクト画面になる



縦、横、斜めを指定された数に揃えようとクリア



オレンジのかぼちゃをすべて左の荷台へ落とせ



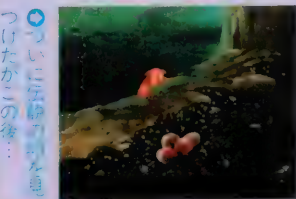
パネルを入れ換えて水を手ブタの所まで運べ

ブロックの数字はまわりの当たりパネルのヒントになっている

## オープニングにも注目

オープニングはテレビアニメを見ているようなアニメーションが流れる。ストーリーはルーカスが伝説の卵を手に入れたことから始まった。ちょうどその現場を親鳥

に見つかり、怒らせてしまった。村に戻ってみると誰もいなくなっていた。ルーカスは自分の過ちに気づき、島の仲間を助けるために冒険の旅に出ることを決意した。



ついに伝説の卵を手に入れたルーカス



さらわれた子ブタを助け出そう

# ぶくんぱ

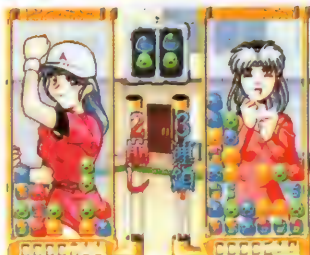
女子高生の放課後

日本人の女子高生が、自分の所属する運動部を代表して、なぜか落ちものパズルゲームで対決する。クラブの名譽をかけたこの戦い、優勝めざして頑張るのだ。

発売日	9月27日
発売元	アテナ
開発元	アテナ
価格(税別)	4980円
ジャンル	パズル
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリ	5・ボタン設定、ハイスコア
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

## 上下左右に飛びちる小タマを使う落ちものパズルゲーム

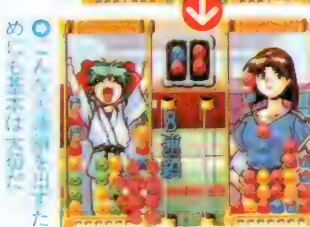
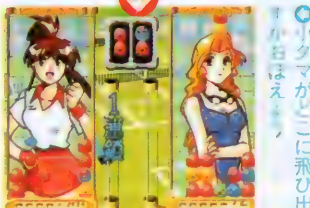
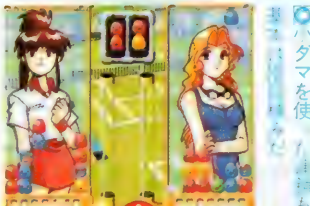
私立鳴手南(あてな)学園で開催された、部活動対抗ゲーム大会。学園のゲーム研究会が開発した、「ぶくんぱ」という落ちものパズルゲームで対決する、というのがこのゲームのストーリーだ。小タマを同色同士縦・横・L字形に3つ以上くっつけて消すルールなのだが、連鎖のシステムなどに目新しいところもあるぞ。



○小タマと小タマをくっつけて、大連鎖をねらおう

### 基本的な連鎖の組みかた

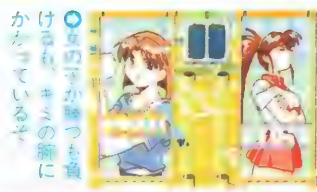
連鎖をねらうためには小タマの性質を知る必要がある。小タマの中には2つの小さなタマが入っていて、隣接している大タマが消えることで、大タマに変化して上下左右に飛び出る。基本的には、小さなタマが縦に並んだ状態だと上下に、横に並んだ状態だと左右に飛び出ようになっていく。この仕組みを知らないと、ここ一番の大事なときに連鎖が組めないぞ。



○同色の小タマを2つずつ、階層のように積んでいくのだ

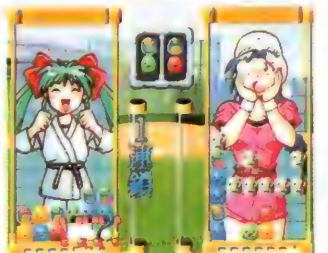
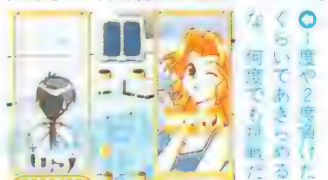
### ライバル達を打ちやぶれ

勝利条件は、相手画面をタマで埋めつくすこと。そのためには、連鎖を組んで相手画面にじゃまタマをふらす技が有効だ。じゃまタマは「KUZUSI」モードで、相殺するかどうか選べる。



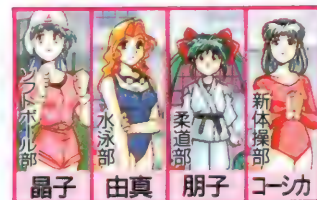
### 女子高生モード

日本人の女子高生の中から、好みの娘を選び、ほかの7人のライバル達と1人ずつ対戦していくモードである。ノーコンティニューで優勝すると、次からは選択できる女の子が1人増えることになるぞ。



○ほかの運動部に負けるわけにはいかない。ねらうは、優勝だ

### 各クラブ代表



### 優勝すると...



○ゲームをクリアすると生徒会長が登場する。その目的は?

○気分転換にこちらのモードもいいかも



# 名作「サンダーフォースIMD」&「II」を1つにパッケージ

発売日	9月27日
発売元	セガ
開発元	テクノソフト
価格(税別)	4800円
ジャンル	シューティング
対象年齢	全年齢
C/D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	なし
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

# サンダーフォース ゴールドパック THUNDER FORCE

## Gold Pack 1

いまだ名作としてファンの間で語り継がれている『サンダーフォースIMD』と『サンダーフォースIII』が復活!

## メガドライブユーザーを熱くさせた 往年の8方向&横スクロールシューティング

難易度が高いことで有名だった「II」と「III」だが、本作では、誰でも楽しめるように低難易度の

「キッズ」モードを追加。往年のファンのためにアレンジBGMも収録されている。

## 2種類のスクロールをもつ『II』

「II」は、8方向スクロールと横スクロール面を交互に繰り返しながら進んでいく。自機には最初から2タイプのショットが搭載されており、アイテムを取れば、ショットを強化できる。

### 機スクロール オートボックスな横シュー

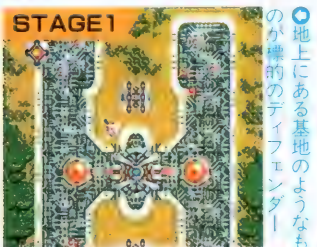
8方向スクロール面をクリアすれば横スクロール面になる。面の最後には、ボスが控えている。そいつを倒せばステージクリアだ。

### 8方向スクロール 点在するボスを倒せ

8方向スクロール面は、マップ上のどこかに存在するディフェンダーを探し出し、それらを全て破壊すればステージクリアとなる。



突如、高速スクロールになるステージもあるのだ



地上にある基地のようなものが標的のディフェンダー



2面のボスキャラは巨大戦車だ

## アイテムでパワーアップ

特定のキャラクタを破壊すると出現するアイテムは、8方向スクロール、横スクロール面で8種類ずつある。

アイテムを取ると、自機に武器が追加され、その武器は、状況に応じて切り替えながら使用できる。

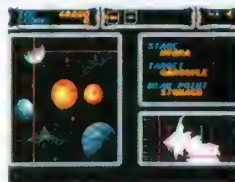


自機の移動方向と、正反対の方向に向かって丸いリング状のショットを撃つ 扱いには慣れが必要

広範囲に渡って5発のショットを横一線に射出する。威力はそれほどでもないが、あればとても重宝する

## 横スクロールのみになった『III』

「III」では面構成が横スクロールのみに変更された。また、その他に自機速度を4段階の中から任意に切り替えたり、ゲーム開始時に面セレクトができるなど、システム面も改良されている。



ゲーム開始時の面セレクト、ボスの弱点も表示される

## さらに強力になったアイテム

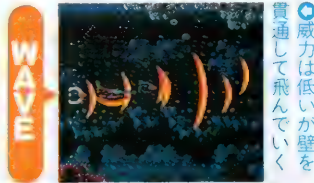
アイテムは全7種類。「II」と同じく、特定のキャラクタを破壊すると出現し、武装の切り替えも任

意に行える。アイテム数は、「II」と比較して少ないものの、その効果は派手になった。



SEVER

大きいレーザーを撃つ 威力は最高



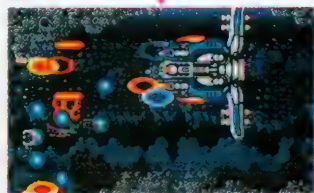
WAVE

威力は低いが壁を貫通して飛んでいく

## 演出が強化されたステージの数々

「III」になって強化されたのが演出面。逆スクロールや画面がうねるラスタースクロールをはじめ、多関節キャラクタや大型キャラもふんだんに使用。今では当たり前だが、当時としては斬新だった。

### 惑星セイレーン



水中の泡は、自機を押し上げる

### 惑星エリス

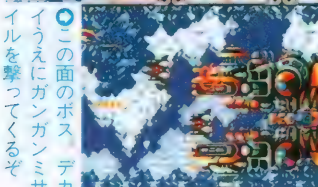


この面では、スクロールが斜めや縦に変化する

### 目指すはオーン帝星



巨大戦艦の内部に入っている戦闘も



この面のボス、デカイうえにガンガンミサイルを撃ってくるぞ

©Technosoft  
※アレンジBGMは、サタンのC/Dオペレート画面でのみ、聞くことができます。

アーケード版を完全移植。名作3Dシューティング復活!!

あのアフターバーナーⅡが、かつてない移植度で完全復活/32X版以上のアーケードと同じ描画速度を実現した!!

# AFTER BURNER

アフターバーナーⅡ

SEGA AGES

発売日	9月27日
発売元	セガ
開発元	セガ
価格(税別)	3800円
ジャンル	3Dシューティング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	ミッションスティック・マルチコントローラー
バックアップメモリー	16・ハイスコア
コンティニュー	コンティニュー
現在の開発状況	100%

## 誰にでもやさしい簡単操作で迫力の3Dバトルが楽しめる

操作系はいたってシンプル。基本的にはよけて撃つだけ。しかし、スピード感と迫力は存分に堪能できるのが、このゲームの凄いところだ。ミッションスティックを使えばアーケードの迫力も甦る!



◎基本操作が簡単なので誰にでも楽しめる

## 生き残るために基本操作を覚えよう

厳しい戦闘で生き残り、勝利をつかむためには、左右に旋回して敵の攻撃を回避するローリングや、一時的にエンジン出力を上げるアフターバーナーで、敵の攻撃を避

けることが欠かせない。もちろん、敵に正確に照準を合わせ、ミサイルをロックオンし、攻撃することも大切だ。操作を把握し、ミサイルを乱発しないようにしましょう。

**パルカン(C)**

◎ボタンを押さなくてもOKの、オートモードが非常に便利

◎すばやく機体を回転させて、敵の攻撃から身を守ろう

**攻撃方法**

**ミサイル(B)**

◎ロックオンした敵にしか当たらないので無駄撃ちは禁物だ

◎一時的にスピードを上げ、追尾ミサイルから逃れよう

**ローリング(A+)**

**回避方法**

**アフターバーナー(Z)**

## 画面内の表示を把握

画面右上にあるレーダー。これが見えない危険を知らせてくれる。右下に表示されているミサイル残量ゲージには特に注意が必要だ。



◎自機の角度も知ることができる  
◎残量を確認しながら攻撃しよう

## 目まぐるしく変わるステージ群

F-14XXが突き進むステージは刻一刻と変化していきプレイヤーを飽かさせない。ある時は大海原の上を飛行し、雲海を抜け、夕闇をつき、闇夜をかすめていく。



◎プレイ中はゆっくり見えていられない美しい背景

そのステージで敵を撃破し、ミサイルや追撃機を振り切りながらドッグファイトを繰り返すのだ。



◎街の灯が闇に浮かんでいる

## ボーナスステージもあり

ステージの間には、ボーナスステージが用意されている場所がある。ボーナスステージは、地上にある攻撃目標をパルカン砲で撃破していけばいい。左右の壁に当たらないように注意が必要だ。

## ボーナス



◎ここではテントを撃つ

## ミサイルの数は限られている

ミサイルの数には限りがあり、決まった場所で決まった回数しか補給されない。したがって敵にミサイルをロックオンしたとしても、余裕があればパルカン砲で撃ち落とすという状況の判断が必要だ。

## 補給



◎ミサイルを空中補給!!

## 着陸シーンのお楽しみもバッチリ!

ゲームを進めていくと、補給のために飛行場へ降りるシーンがあるのだが、実はここにちょっとした

たお楽しみが用意されている。着陸したら画面右下に注目してみよう。あっと驚くゲストが登場だ。

## ハングオン



## アウトラン



◎着陸するときに右から現れるゲストを注意しよう

世界の頂点を極めることができるか!?

発売日	10月4日
発売元	ナグザット
開発元	ブルムリン
価格(税別)	5900円
ジャンル	サッカー
対象年齢	全年齢
C/D枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	4・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

# actua SOCCER

アクチャー・サッカー



サターンにイギリスからやってきた正統派サッカーが登場。選べる4つのモード、実況放送が試合を盛り上げるぞ!

## 全44カ国を収録した スタンダードなサッカー

サッカーの本場イギリスでつくられた「アクチャーサッカー」は世界のサッカーチームの資料を収集し分析した、全44カ国のチームを収録。もちろん音声による実況中継やプレイもあり、ルールなどの設定の変更も可能だ。



◎44の国旗かつセレクト

## 選べるモードは4種類

ゲームは親善試合とワールドリーグ、ワールド・カップ、練習の4つのモードから選択できる。タイミングが重要なので、最初は練習モードでパス、シュート(練習でもゴールキーパーは手抜きなし)の感覚を覚え世界の強豪に挑戦だ。



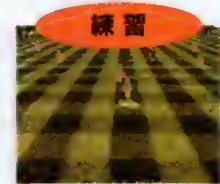
◎世界の頂点に立て!



◎プレイヤーのチームも対戦チームも任意に選択



◎A・B・Cの3つのグループにわかれて戦う



◎シュートタイミングなど音声アドバイスもある

## 自分なりのルールを設定

試合中に影響してくるルールなどの設定を変更することも可能だ。ちなみに変更が可能なのは、オフサイド有無、試合中の選手の交代の有無、反則の有無、試合時間の変更(5、10、20、40、90分からセレクト)、ペナルティの有無、風の強さによるボールへの影響(無風、弱い、普通、強いからセレクト)、審判の変更で、その他に歓声と実況の音声バランスの調整もできる。



◎セレクトアップ画面  
音声はA・V画面で設定



◎これは審判をセレクトしたところ

## プレイ中で使える操作&機能

プレイ中で使える操作には、パス、シュート、スライディング、ボールの近くにいる選手に操作を変更、ダッシュ(守備時)があり、シュート1つにしてみても、タイミングや方向ボタンの入力によって弾道を変えることができる。これは練習モードで試しておくといいたい。また、ゲーム中の視点の切り替えも可能になっている。



◎シュートに変化を持たせることで、弾道の相違もボールキープもできる

## 足元のマークに注目

操作している選手の足元には、マークが黄色と白で表示される。マークにはボールを持っている選手△、ボールを持っていない操作中の選手は○などの意味があるので、理解すればより状況が把握でき有利な試合ができるだろう。



◎このマークはボールを持っている

## 好みの視点でプレイ

選択できる視点は、ボール中心、ライン沿い、横から、真上から、ゴールラインから、スタンドからのものになっている。



◎真上からの視点は、弾道が見やすい

## 様々なテクニックも見つけよう!

備バスや、チームメイトの頭の上にパスが上がるハイパスなどのテクニックに加え、プレイヤー自身がプレイしながら見つけ出す、隠されたテクニックも存在している。いろいろタイミングを試そう。



ステップアップ

超リアルなポリゴン雀士に注目!

# 麻雀大会II Special

個性的な打ち手と対戦をし、  
賞金を稼いで麻雀大会最強の  
チャンピオンになろう!

発売予定日	10月4日
発売元	光栄
開発元	光栄
予定価格(税別)	6800円
ジャンル	麻雀
対象年齢	全年齢
C/D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器	なし
バックアップメモリー	128・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

## ポリゴン雀士を打ち倒し、「最強雀士」を目指せ

このゲームはイカサマ、アイテム一切なしの4人打ち麻雀。プレイヤーの相手は墨田秀吉などの歴史上の人物から、赤ずきんといった童話の登場人物まで、23人の雀士と対戦できる。目的は雀荘や大会で雀士達と勝負し、所持金額を10000Gにすること。この目標金額を達成すると「上位4人最強対戦」に参加でき、見事優勝できればゲームクリアとなる。

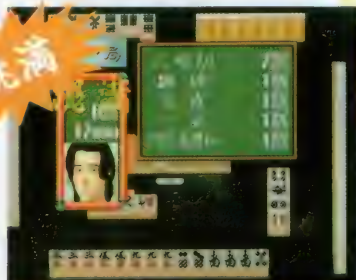


○オープニングデモのCGは1分近い



○対局中にアドバイス? してくれるキャラクタも何人かいる

○配牌は決して悪くはないのだが、高い手で和がろうとすると、相手もなかなか振り込んでくれない



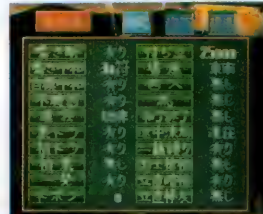
## 麻雀センターで己を分析しよう

画面の麻雀都市中央にある麻雀センターを選ぶと、ルール設定や成績ランキング、さらに、今までのプレイヤー自身の役満回数、打

ち筋などを細かくチェックすることが可能だ。また対戦相手となる23人の雀士のデータを見て、プレイの参考にすることもできる。



○プレイヤーを含む24人のデータが詰まっている



○ルールの設定は、40種類以上に分かれている

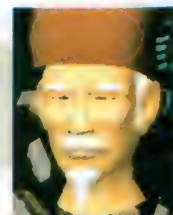
## 表情豊かな23人の雀士

このゲームに登場する打ち手は前作よりもさらにパワーアップしている。勝った時や負けた時に怒ったり、笑ったりいろいろな表情変化を見せてくれる。雀士達の性格は1人1人違っており、リーチを絶対かけなかったり、鳴きまわったり、高い役ばかり狙うなどといったそれぞれ独自の打ち筋や実力も持っている。



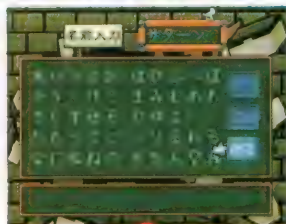
○現実と同じようにプレイ中にいろいろな会話が飛び出したりする

○永戸黄門 嗜好きの御老ふさま、善法にはあまり目立たないが、実はひそかに一発逆転を狙っている



## 最強の雀士を作り出そう

最強雀士になるには、まず自分自身を作る。ネーム、顔、性別、声の4つを選びプレイヤーを誕生させよう。(しかし直接ゲーム内容には影響しない)。後は個性溢れる強豪雀士を倒して大会チャンピオンになろう。



○漢字も入れられるぞ



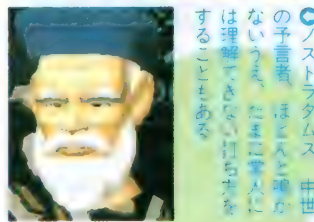
○大会に参加して、優勝を積み重ねていき最強雀士になろう



○男、女共に選べる顔は8種類ある



○松屋苗圃 江戸時代の傭人、手替りや捨て牌の美しさは二をわたりを持っていて、台詞も五・七・五調で話す



○ノストラダムス 中世の子言霊、ほとんどの確かないうえ、たまに常人には理解できない打ち方をすることもある

それぞれ魅力の違う四姉妹と麻雀勝負

# 麻雀四姉妹 若草物語

業務用で好評だった脱衣麻雀の移植作。キャラクターデザインは、マンガ家のうたたねひろゆきが担当しているのだ。

発売日	9月27日	G D 枚数	1枚
発売元	ナグザット	複数プレイ	1人用
開発元	ナグザット	対応周辺機器	なし
価格(税別)	8800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	麻雀	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	X指定	現在の開発状況	100%

## 艶やかな脱衣アニメーションに思わず見とれてしまうぞ

プレイヤーの対戦する女の子はスタイル抜群の四姉妹。アイテムやイカサマなしの2人打ちで勝負し、見事勝つことができれば脱衣シーンが始まる。また高い役で和がれば、ボーナスゲームにもチャレンジできる。



○選べる女の子は4人



○とにかく和がれば脱衣シーンに突入



○4回勝てば次の女の裸に進める

### 一気に脱がせ！ ボーナスチャレンジ

和がり役が満貫以上だった場合には、ボーナスチャレンジに挑戦できる。チャンスは2回あり、1つはルーレットでLuckyがそろえる



○たまにもものすごい配牌がくることもある

ば無条件で1枚脱ぐ。もう1つは和がり牌当てクイズで、画面に表示されている配牌の和がり牌を当てれば1枚脱いでくれるものだ。



○せっかくのボーナスチャンスが無駄にするな



○あせらないでゆっくり考えれば、間違えるクイズじゃないはず



○見事成功すれば、苦勞せずにさらにムフフなシーンが見られるぞ

### ナイスバディな四姉妹

#### ♡如月光

9月28日生(天秤座) B型  
156cm 42kg  
B: 80 W: 59 H: 83  
四姉妹の末っ子。甘えん坊で自分が中心にいないと気が済まないタイプだが、直感が強く、感受性豊かでもある。  
得意手: 七対子, 立直



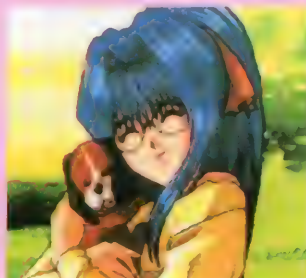
#### ♡如月満里奈

3月25日生(牡羊座) A型  
167cm 44kg  
B: 80 W: 56 H: 83  
スポーツ万能。ボーイッシュなルックスと性格のため、学校の中では圧倒的に女性ファンが多い。ギャラリーが多いとノるタイプ。  
得意手: 三元牌, 役牌系



#### ♡如月朝

6月6日生(双子座) AB型  
160cm 43kg  
B: 85 W: 56 H: 86  
天才的な芸術センスに恵まれている美大生。気弱そうに見えるが情熱家で自分が思った方向に一直線に突き進む性格である。  
得意手: 清一色, 混一色



#### ♡如月遥

9月1日生(乙女座) A型  
163cm 46kg  
B: 88 W: 58 H: 88  
大手企業の秘書。仕事が速く正確なため、クールでシビアな性格と見られがちだが、時には大ボケも演じたりする。  
得意手: 順子系, 立直





GAME-WARE



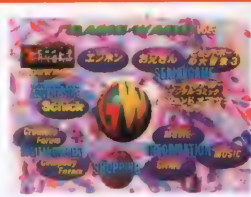
「絶対に取り戻してやる！」  
ふたりはお金のことしか頭にありません。

ゲームはもちろん、映画情報やインタビューのつまったデジタルマガジン第3弾登場。

発売日	10月4日
発売元	セガ
開発元	ゼネラル・エンタテインメント
価格(税別)	1980円
ジャンル	デジタルマガジン
対象年齢	全年齢
C/D枚数	1枚
複数プレイ	一部2人同時プレイ
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	なし
コティニュー号	一部コティニュー
現在の開発状況	90%(9月9日現在)

新ミニゲームも加わり、情報もさらに充実した

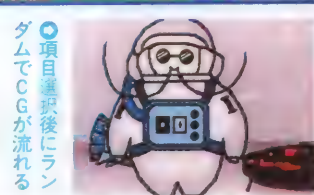
おなじみの目次ページで、ゲームや情報の項目を選択するだけで、各コーナーに行くことができる。手軽に遊べるゲームはもちろん、ショッピングやインフォメーションの内容も充実しているぞ。



各コーナーへ  
○メニュー画面から

動画・音声をつかった情報満載

今回も当然「デジタルギャラリー」で「カンパニーフォーラム」、「クリエイターズフォーラム」の作品を見ることができる。「月花霧幻譚」のムービーも収録されているので、のぞいてみよう。



○項目選択後にランダムでCGが流れる

一味違ったゲームがいっぱい!!

今回はサターン名作コレクションが収録されていない。しかし、新連載として「お兄さん」や「ゲームウェア」創刊号で、大人気だ

った「エジホン」も再び登場だ。もちろん、デジタルコミック「レジェンド・オブ・サラ」の続編もきちんと収録されているぞ。



エジホン

○「エジホン」は作品を募集しているぞ



レジェンド・オブ・サラ

○今回は一体どんな展開になるのか

目玉商品を手に入れよう

今回のショッピングは、セガ・キャラクターグッズや、情報コーナーと連動した商品が数多く用意されており、「ゲームウェア」でしか手に入らない「アメリカン・ポリスウェア」や「アーティストデザイングッズ」もある。

おすすめ商品 VARIOUS

○さまざまな商品が用意されている

マニアも納得の情報ページ

電気グルーヴのインタビューやモスラ凶鑑、セガ開発者へのインタビューなどが見られる。

MUSIC 電気グルーヴインタビュー

MOVIE モスラ

GAME パーチャコップ2 セガツーリングカー

○ゲーム好きな彼らだけに、ゲームミュージックの話もしていたぞ

MOVIE モスラ

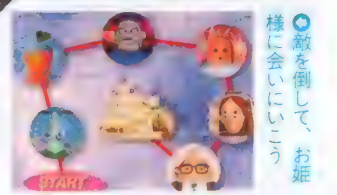
○モスラ映画の全貌が明らかになる

GAME パーチャコップ2 セガツーリングカー

○はやくも2作目の映像がみられる

ピピットボーイの大冒険3

前作までは、3Dパズルゲームだったが、今回は落ちものパズルゲームとなった。落下してくるパネルで道をつくり、ピピットボーイをゴールへ導くのだ。



○敵を倒して、お姫様に会いにいこう

○アイテムを使い、相手の邪魔をしよう

○2人同時対戦プレイもできる

お兄さん

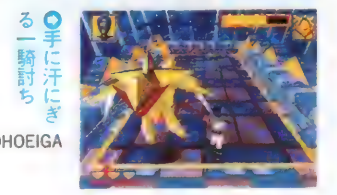
今回からの新連載となるアドベンチャーゲーム「お兄さん」。ほのぼののビジュアルをクリックしていく、シュールな話を進めていく少しかわった作品だ。



○手服ダンスの靈との死闘!!

プロテクターマン

一味違うブロック崩しゲームがこれ。上下2段に置かれたブロックをアイテムを駆使して破壊していく。全て破壊すると今度は画面奥に現れる対戦相手とシューティングで対決だ。相手の弾をよけながら、弾を撃ち込んで倒そう。



○手に汗にぎる一騎討ち

# パチンコ台からお店の雰囲気までシミュレート



# 平和パチンコ 総進撃

発売日	10月4日
発売元	ナグザット
開発元	ナグザット
価格(税別)	7800円
ジャンル	パチンコ
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器	なし
バックアップメモリー	16ブロック・プレイヤータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

## 実在のパチンコ台に加えて謎のオリジナル台があるぞ

リアルさの追求を目指したこのゲーム。パチンコ台メーカー平和の監修で制作され、実際のパチンコ台を忠実に再現している。また、台だけでなくパチンコ店を回って他の客に話かけてみたりと、雰囲気的な部分の再現もされている。さらに、釘を調整できるモードもあり、パチンコの研究もできる。



●ドキドキの大当たりの瞬間

## 個性が光る人気の4機種

数々のヒット作の中で特に人気が高かったのがこの4機種。台の種類は羽根物、権利物、CR機の3種類があり、それぞれ大当たり

の確率と条件が異なる。また、同じ機種でも確率は常に一定とは限らず、プレイ中に確率が変動してしまうCR機もあるぞ。



●羽根物。中央の仕掛けをくぐりぬけてVゾーンに入ればフィーバーだ



●権利物。中央に同じ牌が3つそろえば大当たり。演出がちよっとH



●CR機。同じ名画が3つそろうと大当たり。回転図柄の絵が芸術的



●同じくCR機。マークか「7」が3つ並ぶと大当たりになる

## 3つのモードを選んで遊ぼう

このゲームでは「実戦モード」、「釘師モード」、「デザインモード」の3つのモードから選んで遊ぶことができる。それぞれのモードは

独立していて、ゲーム目的がそれぞれ異なる。ここでは、モードごとにどんなことができるのかを説明するぞ。

### 実戦モード 実際のパチンコ店を想定

実際のパチンコプレイを再現したモード。自宅からパチンコ店に通い、ひたすら所持金を増やしていく。店によってルール、出玉率、交換率が異なり、台ごとの釘調整もかなり違っている。



●パチンコ店は3軒。難易度が高い店ほど交換率がよい

●他の客と会話もできる。台を譲ってくれることもある



●回転、拡大、縮小であらゆる角度から台を見られるぞ

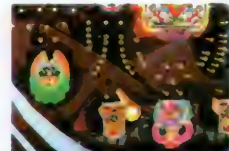
### 釘師モード 自分で釘の調整が可能

玉の流れを変える釘(ヨリ、チャッカーなど)を動かせるモード。実際に自分で釘の向きを変えるこ

とによって、どのように玉の動きが変わるのかを研究できる。実戦で一番役に立ちそうなモードだ。



●操作法は初めに全部教えてくれるよ

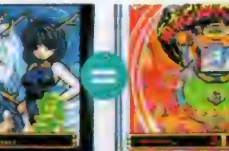


●動かせる釘は拡大で表示される。玉の動きを読むのだ

### デザインモード ゲームオリジナルの台で遊べ

台のセル盤と回転図柄を選んで組み合わせることで、台をデザインできるモード。絵柄はそれぞれ

13種類あり、全てこのゲームオリジナルのデザインになっている。新鮮な気分でゲームを楽しめるぞ。



●東京幻夢大学とは？ この女の子はいったい…。それはまだ秘密デース

# Ai Iijima good island cafe

グッドアイランドカフェ

Ai Iijimaの新曲のプロモーションビデオ編集ができる!

TVや雑誌で活躍中の「飯島愛」が、いつもの印象とは少し違ったシックな新曲をだした!?

発売日	9月27日	CD枚数	1枚
発売元	インナーブレイン	複数プレイ	なし
開発元	インナーブレイン	対応周辺機器	なし
価格(税別)	5000円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	写真集	コンテンツ等	コンテンツユー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%



## Ai Iijimaのディレクターとなって 新しい魅力を引き出そう!

タレントの飯島愛ちゃんが、このゲームの中では「Ai Iijima」という歌手として登場するぞ! プレイヤーはアイのディレクターとなり、新曲のプロモーションビデオの編集や撮影など、さまざまな作業をおこなうのだ。



○まるでフランス映画から抜け出たような、アイ

### STEP 1

## 臨場感たっぷり! スタジオライブ編集

世界にむけて放送されるアイの新曲スタジオライブ。ここではライブの臨場感を残しつつ、4台のカメラからながれる映像を次々に編集していく。ただしアイは、君の編集の仕方が気に入らないと歌うのをやめてしまう。聞きほれるだけでは嫌われてしまうぞ。



○全てモノクロ、切り替えも簡単

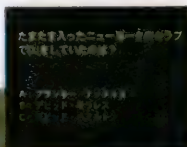
### STEP 2

## 愛ちゃんの素顔がのぞく…フリートーク

ここではたくさんのプライベートな話から、愛ちゃんの素顔を見ることができる。NYで見てきたCGやおばあちゃん子だった子供

のころの話まで、幅の広い話をしてくれる。トークが終了すると話の内容を問題にしたクイズが出現され、アイの理解度を試されるぞ。

○選んだほうの話題について語るのだ



○うつむきつつ、考えながら話すアイ



○親しみやすい笑顔が魅力だね♡

### STEP 3

## プライベートのデートみたい♡ シーサイドシューティング

ファンクラブ会報に載せるための写真を海辺で撮影するシーサイドシューティング。残量表示を見ながらアイをフィルムにおさめる。撮影した写真は、プロデューサーから評価が下されるぞ。

○アイのいちばんきれいな瞬間を狙え!



### STEP 4

## キモも腕がためされる! プロモーションビデオ編集

最後にいままでのディレクター作業でつかんだアイの新しいイメージを、新曲のプロモーションビデオ編集という作業で表現する。また、曲が終了すると編集手腕についての判定評価をうけ、さらに自分で編集したビデオをエンディングで見られることもできるのだ。

○いろんなイメージのアイを使いわける



○エンディングでは、こんな感じになる

### STUDIO

## 活動記録、クリア後のボーナスも!?

エンディング終了後、オープニング画面でスタジオという項目が出現する。ここでビデオやフロッピーをクリックすると、アイの今までの活動を自由に見られるぞ。また、すべての総合評価が良いと「秘密の出来事」というプロモーションビデオを見られることもできる。



○突然とあるビデオをクリック



○選んだほうの話題について語るのだ



○こんなビデオもある

Ai Iijima

## オープニングムービー



○夜景が河のようにながれ、アイの印象的な顔が映し出される...

©インナーブレイン



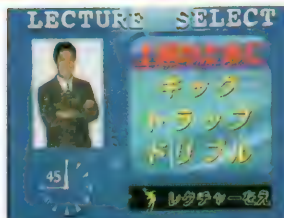


サッカー上達のための基本を身につけられる入門ソフトの登場だ。現ジェフ市原監督奥寺氏がサッカーの基礎を解説。実写ムービーでキック、トラップ、ドリブルのお手本も見られるぞ!!

発売日	9月27日	C/D枚数	1枚
発売元	富士通パレックス	複数プレイ	1人用
開発元	富士通パレックス	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格(税別)	4800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	教育	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## 基本的な技術を身につけるためのサッカー入門ソフト

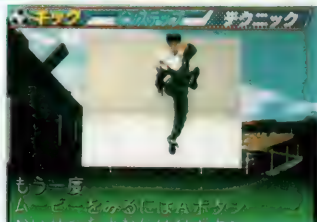
日本人初のプロサッカー選手奥寺康彦氏監修のゲーム性を排除した実用的なサッカー入門ソフト。キック、トラップ、ドリブルのテクニック、練習方法などをわかりやすく解説。さらにジェフ市原の現コーチによる実演も見られる。



○奥寺氏をめぐそう

### お手本を実写ムービーで確認

このソフトでは、豊富に実写ムービーが用意されている。キックの使い分けやジグザグドリブル。胸でのトラップなどの基礎はもちろんのこと、練習の方法などを、実写ムービーで再現。これで実際に一つ一つ確認しながら練習していくことができる。



○繰り返し見ることが可能だ

### アングルを選択できる

基本となる前からのアングルだけでなく、横や後ろからのアングルで見られる。また、ボールや体の細かい動きをしっかりと把握するため、上半身や膝から下のアングルも選べるぞ。

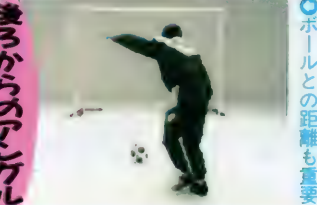


○足の踏み込みがわかる

横からのアングル



前からのアングル



後ろからのアングル

○ボールとの距離も重要

### レクチャー別の基本アドバイス

サッカーの基本であるキック、トラップ、ドリブルを項目別にわかりやすく解説。そして、各項目には、上達のコツを教える「アドバイス」がある。

「アドバイス」をしっかりと理解しよう

### キック

キックでは、5種類の蹴り方と使い方を動画で見られる。他の項目では、実際のキックシーンやボールの飛び方をチェックすることができる。練習も各キックごとにきちんと解説されている。



○「アドバイス」をしっかりと理解しよう



○状況に応じたキックを使い分ける



○練習を重ねて、自分のリズムをつかもう

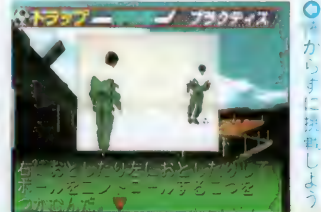
### トラップ

トラップでは、パスをうけたときのボールの正確な扱い方や、浮いたボールのうまい処理の方法などの解説が詳しくされている。もちろん、それぞれに対する練習方法も、実際のプレイが用意されているので活用するべし。

○前から手に振動しよう



○トラップの基本だ



○前から手に振動しよう

### ドリブル

ドリブルでは、正確にボールを扱えるようになるためのアドバイスが、映像と文字で解説されている。練習でも障害物を使った練習の方法も紹介されている。



○コーンを使っての練習の一環

### スローでも見られる

サッカー特有の瞬発力のある動きも、スローモードがあるので、慌てず、じっくりと動きをチェックできる。一時停止も可能なので、軸足の位置などを確認しよう。



○スローモードでじっくり研究だ!

欲望に忠実になり、妖女とカジノゲームにどっぷりひたる

# HELL or HEAVEN

ホーンデッド カジノ

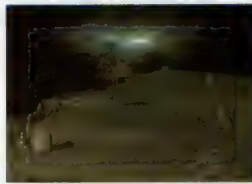
人間の女性にはない魅力をもった「妖女」たち。プレイヤーは半コースト模倣となり、魂を賭けたカジノゲームにひたる。

発売日	9月27日	C/D枚数	3枚
発売元	ソシエッタ代官山	複数プレイ	1人用
開発元	ソシエッタ代官山	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	7900円	バックアップメモリー	9・プレイヤーデータ
ジャンル	テーブル	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	X指定	現在の開発状況	100%



## 4種類のカジノゲームが楽しめ、勝者だけに淫らな妖女が...

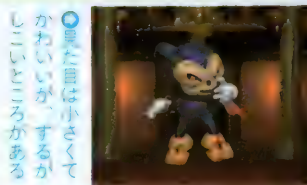
最初にプレイヤーの魂をコイン(ソウル)に変え、それをつかいた妖女がディーラーをつとめるカジノゲームに参加する。最後に3階にいる「クイーン」という妖女を倒せば人間に戻れるのだ。



○この館で何人も男が死んでいった！

### 最初に出会う案内人「バベル」

洋館に入るとすぐに「バベル」という小さな妖怪が駆け寄ってくる。体が小さくどこかかわいらしい館の案内人。時々ソウルと引換えだが、プレイヤーにアドバイスしてくれることもあるぞ。



○見た目は小さくてもかわいいが、ずるがしこいところがある

### セクシーな妖女を見る

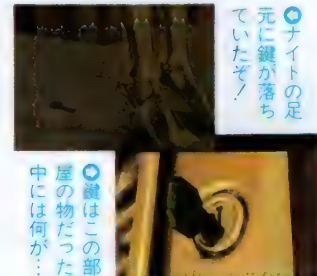
1階奥にあるシアター。ここで戦いに勝利すると、封印した全裸の妖女のカードを再生できるのだ。



○1階のエアニアハービー

### アイテムを発見!

館の中をよく調べると様々なアイテムが落ちている。それらの中には、ゲーム中に役立つ物もある。



○ナイトの足元に鍵が落ちていたぞ!

○鍵はこの部屋のもので、中には何が...

## 4種類のカジノゲームで妖女たちを封印

カジノゲームはブラックジャックなどの4種類。妖女の持っているソウル数は、階が上がるにつれて多くなっている。1階はそれぞれ300ソウル、2階は600ソウルずつで、3階は1200ソウルになっている。また妖女が負けると、服や下着をソウルに変えてゲームを続けるので、妖女の淫らな姿を楽しめるぞ。

### HAUNTED ROULETTE

これは妖女が回すルーレットのともる目を当てるゲームだ。目は1倍、3倍、5倍、10倍、20倍の中のいずれか2つを選ぶことが出来る。全裸になった妖女が堂々とルーレットを回す姿は、コーファンものだ!!

### HELL or HEAVEN

恐ろしい名前のゲームだがルールは簡単。妖女が天田側と地獄側に1枚ずつトランプをのせる。カードを伏せたまま、大きい数がどちらかを当てるというゲームなのだ。



○ゲーム中に勝てて、入場料が戻る?

### BLACK JACK

トランプの合計が21以内で最も21に近い方が勝利となるゲーム。カードの数え方は10~キングは10で、エースは1か11(どちらでも良い)になり、2~9はそのまま数える。

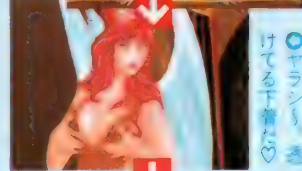
まずそれぞれに2枚のトランプがくばられる。数が足りなかつたら新しいカードで足してゆく。21を越えた場合、その場で負けになるぞ。



○1回も負さないように!

### 妖女の変化

妖女は手持ちのソウルがなくなると服をソウルに変えて戦いを続けるため、下着姿を観察できるぞ♡ さらに、全裸の妖女に勝つと淫らな姿のままカードに封印できるのだ!!



○ヤラシ〜と、きけてる下着た♡

### POKER

これはトランプの組み合わせで勝ち負けを競うゲーム。まず妖女とプレイヤーに5枚のカードがくばられる。数字が同じものがあるとワンペア、3枚同じだとスリーカードなど、組み合わせによる役を作って勝負だ。



○あんなに可愛いカードは、有名なトランプゲームにも知らない人も多しはず



○最後はこんな姿に...



©Societa daikanyama

絶好調

ソフト購入  
に役立つ  
ポイント  
レビュー

サターン  
ソフト  
NOW ON SALE!!

インプレッション

Impression!

NOW ON SALE SATURN SOFT IMPRESSION!!

今号はレビュー対象ソフトが15本とかなりのボリューム。ジャンルの方も、本誌前人気ランキングでトップの『サクラ対戦』からサターン最後のX指定ソフト『ホーンテッド・カジノ』まで、バラエティにとんでいるぞ。

9月20日~9月27日

発売予定ソフト

### レビューアー紹介

以下が今号のソフトレビューを行うレビューアー達。ここでは各レビューアーのプロフィールを掲載して

いる。マニアックな者、冷静なものなど、いろんなタイプのレビューアーを取り揃えた。参考してほしい。

相沢 浩仁	本誌編集長。ゲームは日本が世界に向けて発信できる、誇るべき文化であると考えて、ゲーム文化信者。新しい試みや優れた部分が、1カ所でもあれば、それだけで評価する。	寺崎 宏之	最近秋葉原でGENESIS漁りの日々。安ポリゴンなぞ物ともしない16bitの底力にひたすら感心。まあ内容はともかくとして『ベクターマン』とかは一見の価値あり。	牛山 雅彦	キャラに魅力があるゲームを好む。9月30日は片桐さんのバースティ/サターン版『ときメモ』を起動して「怪しげな本」をプレゼント。そして「恋はほどほどに」を熱唱。	田中 和也	編集部で最も「バーチャ3」にハマっている。裏に惚れ込んでいるため、合気柔術の修行に励む日々が続く。早くサターンに移住してもらえないと資金が底を尽きてしまうかも…。
加藤 政樹	熱病に言われたかのようなガンダム信者。さらに競馬も好き。秋シーズンの到来に心弾ませる今日このごろ。心の中のベストホースは、「トウカイテイオー」。ゲームの評価は辛め。	山口 康弘	本来は硬派なレースやシューティングを好んでプレイするが、ギャルゲー好きが高じて「ユナ」のためだけにFXを買ったつつけ者。サターンFAN編集部の良心と呼ばれている。	加納 結介	N64で入力デバイスの新たな形が示されたが、ファミコン以来マイク付コントローラが出ないことを嘆く。ファミリベーシック、ロボット、光線銃のことを思うと今でも涙が…。	田村 雅	最近忙しくて見たい映画も見れない。ナタリーポートマンのファンとして、10月に公開される「レオン完全版」は見たいが…。今一番のお気に入りには、PSの「スマッシュコート」。
福田 知恵子	あと1週間後に迫った「サクラ対戦」の発売日。限定版を購入できるかどうか、すごく心配です。ウワサでは「限定版」はかなり出荷数が少ないらしい、予約しておこうかな。	伊藤 博充	最近ゲームを手広くやらなくなってきた。家では「風来のシレン」、ゲームセンターでは「バーチャロン」とUFOキャッチャー等プライズ物。ここ数カ月はずっとこのサイクルだ。	柴田 格	一見すると無精ヒゲを生やした素浪人だが、その正体はどんなゲームでも好きになるという特殊技能を持つときメモラード。最近PSの「ルビ☆さくらだ」に熱をあげている。	西村 俊行	特に好きなジャンルは、アドベンチャー。現在はPCエンジンの「サイレントバトラーズ」やパソコンゲーム「ジーザス」を彷彿とさせる「エネミー・ゼロ」に期待している。
				志村 武司	サターンを所有しているが、いまだに稼働率はX68Kの方が高いという、怪しいソフト大好き人間。自分ではシューターのつもりだが、パズルゲームの方がうまいらしい。	安田 達也	シミュレーションとパズルを得意とする新人。「ウィングポスト2'96」に期待するも、果たしてプレイする暇があるかどうか、自問自答を繰り返しながら仕事に励む毎日。



**SEGA AGES アウトラン**

- 発売日/9月20日発売
- 発売元/セガ ●開発元/セガ
- 価格(税別)/3800円 ●ジャンル/レース
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/レーシングコントローラー・マルチコントローラー
- バックアップメモリー/18・ハイスコア
- コンティニュー等/コンティニュー
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

AM2研のルーツともいえるドライブゲーム。(No.19 P75で紹介)

### 目を閉じて音楽を… そしたら事故った

業務用は発売されてちょっと経ってからプレイしたが、それは大型筐体でのプレイがまだ恥ずかしかったから…。そんなことを思い出しつつレーシングコントローラーでエンジンスタート/ やっぱこのゲームの音楽はいい。「SPLASH WAVE」をかけながら、コースは右、右、右…。ハンドルがもの足りない気はするが、出来は申し分ない。ギアガチャもちゃんとできる。ただ、オートマやBGMアレンジだけでは、新規プレイヤーの開拓は難しいと思うのだが。(加納)

### 走るだけで気持ち いい往年の名作

正直言うと業務用は触ったことすらない。しかし人のプレイを見ていて、純粋に楽しかった覚えがある。そんな私だが、サターン版は個人的に見る限りでは、業務用の雰囲気や忠実に再現している。重要なテクニック等はもちろん、S.S.T.BAND全盛時代の名曲群もCD音源で聞けるので、マニアも納得。さすがに見た目は古いのが、名作とはこういうものだと思わせてくれる良質の移植作品だ。あとエンディングのスタッフロールの画面は必見。(寺崎)

### その他の意見


- マルチコントローラーでやると、思っていたより全然いい感じ。
- アレンジバージョンの音楽はあまり好きになれない。
- 「アウトランナース」とセットにしてもよかったのでは?
- やっぱり古いと思ってしまおう。

### こんな人にオススメ

記事などで画面写真を見て、ちょっとでも「懐かしい」と思った人。鈴木裕の過去に興味がある人に。

編集長	加納	加藤	平均ポイント
7	7	8	7.3

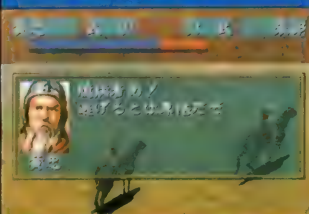
### 桜花大戦



●発売日/9月27日発売予定 ●発売元/セガ  
●開発元/セガ/レッドカンパニー  
●価格(税別)/6800円(特別限定版8800円)  
●ジャンル/アドベンチャー  
●対象年齢/全年齢 ●CD枚数/2枚  
●複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/シャトルマウス ●バックアップメモリー/90・プレイデータ ●コンティニュー等/なし  
●レビューに使用したソフトの完成度/100%

架空の大正時代を舞台にした恋愛アドベンチャー。(P8で紹介)

### 三国志V



●発売日/9月27日発売予定  
●発売元/光荣 ●開発元/光荣  
●価格(税別)/9800円  
●ジャンル/シミュレーション  
●対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚 ●複数プレイ/8人交代 ●対応周辺機器等/なし  
●バックアップメモリー/458・プレイデータ ●コンティニュー等/なし  
●レビューに使用したソフトの完成度/100%

人気シミュレーションのシリーズ最高傑作。(P178で紹介)

### ときめきメモリアル 対戦ばするたま



●発売日/9月27日発売予定  
●発売元/コナミ ●開発元/コナミ  
●価格(税別)/5800円 ●ジャンル/パズル  
●対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚  
●複数プレイ/2人同時  
●対応周辺機器等/なし ●バックアップメモリー/7・ハイスコア、ボタン設定  
●コンティニュー等/コンティニュー  
●レビューに使用したソフトの完成度/100%

業務用「ときめき」落ちものパズルの移植版。(P184で紹介)

## テンポがよく魅力的なストーリーはさすが

テレビアニメ仕立ての構成のおかげでテンポよく進み、知らず知らずのうちに惹きつけられていく。ある意味「お約束」のストーリーではあるが、各話ごとに意外な展開が待ち受けており、ドキドキさせられてしまった。だが、後半は展開が急激になる嫌いがあった。それからの、予想外に声の出る場面が少ないのは残念。

戦闘にいたるストーリーはいろいろ工夫されているのだが、戦闘自体は、戦略性の低さから単調になりがち。ただ、難易度も低いので、イライラするようなことはなかった。

選択肢の選びかたや訪れる場所によって、かなり異なった展開を見せるようで、複数回プレイする気になる。グラフィックやシステムがていねいに作られているのも◎。(柴田)

## 戦闘シーンは不満 手堅い作りに拍手

「フロントミッション」風戦闘シーンに期待していたが、力押しだけでクリアでき、戦略性は皆無に等しい。途中で作業状態におちいり、ちょっと面倒くさくなってしまった。まあ、アドベンチャーのおまけと考えれば良くできているのかも…。肝心のアドベンチャー部分は、美少女戦隊アニメファン安心のデキ。ありがちな

展開だが、選択肢による分岐やイベントも数多く、テンポ良く快適にプレイできた。音楽も◎。(加藤)

## その他の意見

- 武器を複数用意するなどして、戦略性を高くしてもよかったかも。
- オマケの要素が豊富なのがいい。
- ぜひシャトルマウスで操作したい。

## こんな人にオススメ

ラブコメが好きな人なら間違いなく感情移入できる。藤島康介・あかほりさとるファンは必携アイテム。

編集長	柴田	加藤	平均ポイント
8	8	7	7.7

## ビギナーでも充分に対応できるが…

まず、展開がスムーズというのが第一印象。序盤から歯切れの良いテンポでプレイできる。これは、システム面で変更があったため、ボタン一つで内政すべてOKというわかりやすさは、ビギナーも理解可能で好印象を受ける。しかも、コマンド内容を詳しく教えてくれる助言モードまであるオマケつき。この親切設計で、とっつきにくいこのジャンルのイメージを払拭できるかも。しかし、気になるのが、敵の引き抜きの成功率。開始直後、配下の武将をこっそりとられることがたびたびある。

気づいたら残っていたのは君主だけだったりして。(安田)

## 初心者にはやさしい 三国志入門ソフト!?

パソコン版からの安定移植。システム、コマンドが整理され、取説不要の助言モードも搭載、初心者でもかなり快適にプレイできる。しかし、途中でやる事がなくなり、中だるみしてしまったのも事実。このへんを我慢できれば、ハマれること請け合い。まあ、根っからの光荣フリークにはもの足りなくなった部分もあるかも。さて、全国を統一するためには避けられない戦闘。なかなか勝てなかった。かなりの兵力差がなげ

れば、つらい戦いとなるだろう。同盟や計略をうまく活用することが、より重要となったようだ。(加藤)

## その他の意見

- COMの引きぬきが強すぎ。
- 環境設定でアニメーション表示のオン/オフができないので、ゲームに慣れてくると煩わしく感じる。

## こんな人にオススメ

光荣の「三国志」シリーズの中では、比較的遊びやすいので、シミュレーション初心者にも楽しめそう。

編集長	安田	加藤	平均ポイント
9	6	6	7.0

## この手のゲームは 対人対戦で本領を発揮

「ときめき」本編をろくにやったこともないのに、誘われて対戦プレイ。これは面白い! 小玉を使えば「ぶよぶよ」以上の連鎖が容易に組めるし、なにより反撃、大逆転の楽しさがある。善玉、悪玉も連鎖の仕掛け作りや起爆に使えるし、くい玉は埋まった起爆装置の発掘に使える。根本はオーソドックスな落ちものだが、それを包む要素がよく練られていると思う。その魅力が最大になるのはやはり対戦のときで、連鎖はそんなに組めなくても、反撃の仕方を理解していれば十分戦える。また「とき

めき」のキャラがちゃんと活かされていて、キャラの性格に基づいた掛け声はときメモラーの心を掴んで放さない。(加納)

## 再び『進め!』をプレイできる喜び

業務用の同タイトルの移植というより、業務用とPS版「進め!」の移植という感じ。業務用では善玉と悪玉などの存在がなかったが、サターン版ではこれらが存在する。根本的なシステムを1作目の「ばするたま」から「進め!」にしてくれたのは嬉しい。ただ、なんの改良もされていないのは残念だが。しかしそれを補うものとして、初心者と上

級者との差をなくした口作モード、電源を入れたときに毎回変わるデモ、2種類選べる攻撃玉のパターンなど、いろんなプラス要素が入っているところは嬉しいポイント。(田村)

## その他の意見

- 対CPU戦の後半が難しすぎる。
- ムクが強い。強すぎる!

## こんな人にオススメ

「ときめき」ファンは当然押さえるとして、落ちものファンにもぜひプレイしてほしい秀作だ。

編集長	加納	田村	平均ポイント
8	8	7	7.7

サターンソフト Impression!!

### SEGA AGES アフターバーナーII

●発売日/9月27日予定  
●発売元/セガ ●開発元/セガ  
●価格(税別)/3800円 ●ジャンル/シューティング ●対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚  
●複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/ミッションスティック・マルチコントローラー ●バックアップメモリー/16・ハイスコア ●コンティニュー等/コンティニュー  
●レビューに使用したソフトの完成度/100%

**'87年発売の名作シューティングを完全移植。** (P190で紹介)

### ついていけないほどの スピード感は今も新鮮

もはや9年も前に業務用に登場したこの作品だが、いま改めてプレイしてみても十分楽しい。相手の正面で弾を撃つ必要があった「スペースハリアー」との差別化として、ミサイルをロックオンして撃墜するという楽しみを全面に出し、それが見事に成功しているのだ。また、高速戦闘機同士の戦いだけあり、画面奥から流れてくる背景や敵機は、ドライブゲームのそれをはるかに凌ぐスピード感、迫力がある。移植度もすべてにおいて完璧といえるレベルなので、当時ハマった人は貰いだらう。

知らない人も当時の業務用ゲームの最高峰を体験するという意味でプレイしてもいいのでは。(伊藤)

### スロットルはないが 当時ハマった人も納得

さすがはサターン、業務用と変わらない移植度には感心してしまう。元が体感ゲームだけに入力デバイスの違いはあるが、マルコンやミッションスティックである程度解決できる。しかし、スロットルレバーあってこそその「アフターバーナーII」。しょうがないとはいえ、操作系に少々手間取った。しかし、現在のゲームと比べてもあのスピード感、爽快感は特筆モノ。ドッグファイトの迫力は、

今プレイしても色あせることはない。多少の古臭さは感じるが、名作の名に恥じないゲームだ。(山口)

### その他の意見

- 「スペースハリアー」同様、マルチコントローラーがフィットした。
- 業務用にあった裏技も再現されていて、製作者のこだわりを感じる。

### こんな人にオススメ

「昔のゲームなんておもしろいの？」なんて思っている人は、一度このソフトを遊んでみるといいかも!?

編集長	伊藤	福田	平均ポイント
6	7	7	6.7

### マジカルドロップ2

●発売日/9月27日発売予定  
●発売元/セガ ●開発元/データイースト  
●価格(税別)/5800円 ●ジャンル/パズル ●対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚  
●複数プレイ/2人同時  
●対応周辺機器等/なし  
●バックアップメモリー/3・ボタン設定  
●コンティニュー等/コンティニュー  
●レビューに使用したソフトの完成度/100%

**業務用、ネオジオで人気を博したパズルゲーム。** (P183で紹介)

### とっつきにくい 熱中度は極めて高し

初め、人のプレイを見てると、動きが速くて、なにをやっているかまったくわからなかった。実際、とっつきは非常に悪いと思う。しかし、一度ルールを覚え、連鎖の楽しさ、対戦での興奮を味わったらやみつきになる。ルールは至って簡単で、初めに配置されたドロップを移動させ、同じ色のドロップを3つ以上縦に並べればいいというもの。少しプレイすれば誰でも理解できるし、すぐに連鎖できるようになる。ただ、連鎖は偶然できる運的部分が少なく、多少思考能力が必要。これも間口を狭

くしているところだが、腕の上達が実感できるところが嬉しい。ものすごく中毒性が高いとともに、徐々にハマってしまった一本。(田村)

### パズルというより ほとんどアクション

一見すると落ちモノパズルだが、ほとんどアクションゲームの領域に達しているゲーム。ある程度の思考力は要求されるが、プレイヤーにとって一番必要なのは、画面上にあるドロップを動かすときの瞬間的な判断力と、それを実践するためのすばやい操作。ゲーム中は、右へ左へ絶え間なくドロップを組み替える作業に終始するが、早くできるように

につれ、おもしろさが増す。その場その場の判断で、意図的に作りだせる連鎖にも独特の緊張感がある。慣れてくるとランナーズハイ的な快感も味わえる熱い一作。(西村)

### その他の意見

- たくさんモードがあるのは親切。
- キーレスポンスが悪いときもある。

### こんな人にオススメ

パズルゲームには目がないという人。対戦が熱いので、友達とよくプレイするという人にも。

編集長	田村	西村	平均ポイント
7	8	7	7.3

### ホーンテッド・カジノ

●発売日/9月27日発売予定  
●発売元/ソシエッタ代官山 ●開発元/ソシエッタ代官山 ●価格(税別)/7900円  
●ジャンル/テーブル ●対象年齢/X指定  
●CD枚数/3枚組 ●複数プレイ/1人用  
●対応周辺機器等/なし  
●バックアップメモリー/9・プレイデータ  
●コンティニュー等/コンティニュー  
●レビューに使用したソフトの完成度/100%

**魂を賭けて、妖女たちとテーブルゲームで勝負。** (P198で紹介)

### 歩くごとにCDを 読みこむのはツライ

館の中の移動時に、左右を向く、前後に移動するなど、こちらがなんらかのアクションを起こすと、必ず2~3秒くらいのアクセスが入る。この頻繁かつ長い読み込みがあまりにもテンポが悪い。少し移動するうちに、屋敷中を探索しようという気もなえてしまう。その探索にしても、ただ落ちていた道具を拾うだけで、それほど必然性は感じない。しかし、メインのカジノゲームは、4種類と種類は少ないが、おなじみのポーカーを始めツボを押さえたラインナップで、どれも気軽に楽しめる。だ

が、このゲームを遊ぶにはCDアクセスの嵐を抜けて妖女のところまで行かなければならないのだ。せめてカジノゲーム単体で遊べるモードがあってもよかったのに。(伊藤)

### 音質に対する コダワリを評価

なんだか中途半端なゲーム、というのが第一印象。これはカジノゲームとしてのルーレットやブラックジャックが、あまり本格的と感じられないためか? また、移動時の操作性が悪かったり、アクセス時間が長かったりと、ゲームを進めるうえでのテンポの悪さも気になる。だが、制作者の音に対するコダワリは、評

価に値するだろう。安易にBGMに頼ることなく、妖しい雰囲気や伝わりやすく感じられる。(福田)

### その他の意見

- 音声途中で止められないので、同じセリフを何度も聞かされる。
- イカサマなし、1対1の真剣勝負はけっこう白熱する。

### こんな人にオススメ

ちょっと妖しげな雰囲気の世界観が好きなお人。カードゲームなどのギャンブルが好きなお人にも。

編集長	伊藤	福田	平均ポイント
5	4	5	4.7



- 発売日/9月27日発売予定 ●発売元/タカラ
- 開発元/未発表 ●価格(税別)/5800円
- ジャンル/格闘アクション
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 稼数プレイ/2人同時
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/なし
- コンティニュー等/コンティニュー
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

サターン用に作られた『闘神伝』シリーズの最新作。(P175で紹介)

## オリジナルなれど オリジナルにあらず

サターンのためだけに作ったオリジナルの『闘神伝』となつてはいるが、遊んだ感覚はPSで出た『2』そのまま。必殺技の追加もない。『2』をそのまま流用、キャラクタを変えただけ、という感が否めない。新キャラクタの採用はいいとして、根本的なシステム部分はなんらかの改良をしてほしかった。ストーリーにかんしては、ゲーム中なんの補足もされていない。マニュアルに闘う理由は書いてあるが、クリアしてもその後どうなったのかまったくわからない。せめて、エンディングで、そ

れを補ってほしかった。カッコいいデモや音楽、練り込まれたストーリーなどいい部分はあるだけに、残念ではない。(田村)

## 基礎部分の作りが いまひとつか…

「基本的なキャラクタの動きと、攻撃が当たったときの感触」。これは、格闘ゲームを作るにあたって最も大事なこと。いくら技数を増やしても、キャラクタがチャカチャカと落ち着きなく動くのでは、早回しのVTRPを見ていような感じに陥る。また、それが災いして、繰り出す技に重みが感じられないのは残念。これは本作に限らず、『闘神伝』というゲーム

が抱えている問題でもある。CDアクセスの速さ、背景のビジュアル等、目を見張るべきところもあるが、基礎となる部分にもっと力を注ぐべきでは？ (西村)

## その他の意見

●リングやバックの絵がかなり描き込まれている。光源処理も美しい。

## こんな人にオススメ

「闘神伝」シリーズ、ファンの人。必殺技が簡単に出せるので、格闘アクションが初心者の方にも。

編集長	田村	西村	平均ポイント
	6	5	4.5.0



- 発売日/10月4日発売予定
- 発売元/ナグザット ●開発元/グレムリン
- 価格(税別)/5800円
- ジャンル/サッカー ●対象年齢/全年齢
- CD枚数/1枚 ●稼数プレイ/2人同時
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/4・プレイヤー
- コンティニュー等/なし
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

実在の44のナショナルチームでプレイできる。(P191で紹介)

## 実況は面白いが、 操作性にやや問題アリ!

サッカーらしい雰囲気はあるのだが、全体的に動きが重いために選手をうまく操作できないことが多い。たとえば選手の向いている方向を瞬時に変えることができないので、ダイレクトシュートが全然ゴールに向かって打てないのだ。選手の位置取りやその動きなどは本格的なだけに、もっと操作性を快適にすることができれば良質のサッカーゲームになったのではないだろうか。

元々が海外作品ということで、移植に際して日本語の実況が新たに収録されている。これはかなり親切だ。

ときには実況のタイミングがズレたり、意味のないセリフも多かったりするが、そこはご愛嬌。やっぱり実況があると楽しさが違う。(田中)

## 海外ゲームらしい アバウトさは楽しいが…

まず実況の言語切り換えなど、オプションで非常に細かい設定ができるのは嬉しい。実際のゲーム内容だがウリのひとつの実況はバリエーションが少なく、見当違いのコメントも多いのが残念。自由に変更できる視点も今ひとつ有効に使えない。試合自体は極めてオーソドックスなサッカーゲームなので、どんな人でもそれなりに楽しめるだろう。(寺崎)

## その他の意見

●視点の変更が、ゲーム中にリアルタイムでできるのは親切。

●リーグ戦でのCOM側のチームが強すぎる。ほとんど勝てない。

●対戦は意外と盛り上がった。

●実況で選手名まで喋ってくれるのはうれしい。

## こんな人にオススメ

サッカーゲームに戦略性を求めている人や、実況入りのゲームが好きだという人に向いているのでは？

編集長	田中	寺崎	平均ポイント
	6	5	4.5.0



- 発売日/10月4日発売予定
- 発売元/ナグザット ●開発元/ナグザット
- 価格(税別)/7800円 ●ジャンル/パチンコ
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 稼数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/16・プレイヤー
- コンティニュー等/なし
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

実在する平和の台を楽しめるパチンコゲーム。(P195で紹介)

## 遊べるのは実機だが プレイ感は遠く及ばず

まったく当たりがこない。店によってレベルが設定されているのだが、いちばん簡単な店でCR竜神を6時間プレイして、当たりがきたのがたった1回だけ。どの台も釘の設定がかなりおかしかった。自分で釘がいじれる釘師モードでも、釘が曲げられるのが1段階だけとなっている。せめて、当たりの設定が変えられるぐらいの配慮がほしかった。そして、いちばん納得いかなかったのが、玉を打つ強さの調整がおおざっぱなこと。一応、メーターは数段階に分かれてはいたが、微調整がほとんどで

きない。ただ、ちょっと古いが実際に存在するCR機や権利物などで遊べることはよかった。(田村)

## パチンコ以外の ゲーム性は皆無

人々がパチンコをやる原因の一つに玉の「換金」や「景品との交換」がある。だが、当然のことながら家庭用ゲーム機では、それができない。そのため、家庭用パチンコゲームには、「換金」に変わるゲーム要素が絶対に必要となる。ところが、このゲームにはそれが見当たらない。ゲーム中は目的がなく、3つあるパチンコホールにも違いは感じられない。プレイヤーのすることは、ただ黙々

とパチンコをするだけ。これでは勝ったときの喜びが、非常に少ない。加えて、釘の状態が辛く、大当たり確率も悪い。家庭用ゲーム機ならではの工夫が足りない感がある。(西村)

## その他の意見

●音楽が本物と一緒にのがよかった。

●当たったときの爽快感がある。

## こんな人にオススメ

実機が楽しめたり自分の好きな台が作れるので、パチンコには目のない人やファンの人。

編集長	田村	西村	平均ポイント
	5	4	4.3

サターンソフト Impression!!

**麻雀四姉妹 若草物語**



●発売日/9月27日発売予定  
●発売元/ナグザット  
●開発元/ナグザット  
●価格(税別)/8800円 ●ジャンル/麻雀  
●対象年齢/X指定 ●CD枚数/1枚  
●稼数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし  
●バックアップメモリー/なし  
●コンティニュー等/コンティニュー  
●レビューに使用したソフトの完成度/100%

サターンで発売される最後の18禁脱衣麻雀ゲーム。(P193で紹介)

システムは王道だが  
ビジュアルは…

脱衣麻雀の魅力という、やはりビジュアルだろう。しかしこのゲームは、輪郭が美線で描かれていたりして、少し古臭いイメージがある。しかも、その線が歪んで見えるのがどうにも…。脱衣やリーチのときなどに、アニメーションが使われることや声優を起用していることは大きな魅力だが、ロード時間が長いので、興を削られがち。しばしば相手が信じがたい役で和がったり、自分もたまにとんでもない役で和がるといった「脱衣麻雀」らしい、腹立たしさと豪快さといったゲームのシステムの

デキはよい。もっと時間をかけて作ることができていれば、と思われてならない。(志村)

目新しい部分もあるが  
全体的に粗削りな作り

システム的には普通の脱衣麻雀だが、肝心の麻雀のテンポが悪い。相手の思考は若干遅い程度だが、リーチなどに挿入されるアニメで待たされる。また、捨て牌に時間制限があるのはどうか。家庭用なのだから、じっくり考えさせてほしい。

しかし、満貫以上で和がったときのボーナスゲームなど、麻雀以外で楽しめる部分があるのは意欲的。肝心の女の子のビジュアルも、やや動

きがぎこちないのが気になるが、アニメをするし音声もある。あとはアニメ絵の好みの問題だろう。(山口)

その他の意見


- ひねり過ぎていないのはイイが、シンプル過ぎるかもしれない。
- クリアした後のおまけモードがないことにガックリ。

こんな人にオススメ

X指定最後のゲームとして、コレクターなら必需品。ジャンルとしての脱衣麻雀が好きなら向けかな。

編集長	志村	福田	平均ポイント
6	5	7	6.0

**めざせアイドル スター/夏色メモリス(麻雀編)**



●発売日/9月27日発売予定  
●発売元/北部通信工業(シャロック)  
●開発元/未発表  
●価格(税別)/6800円 ●ジャンル/麻雀  
●対象年齢/18歳以上推奨 ●CD枚数/1枚  
●稼数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし  
●バックアップメモリー/1・プレイデータ  
●コンティニュー等/コンティニュー  
●レビューに使用したソフトの完成度/100%

明日のスターを夢見る少女が麻雀で激突/(No.19 P192で紹介)

リーチ一発役満連発  
クリアのありがたみが…

少々強引な手でもすぐに作れ、リーチをかければ日割方一発で和がれてしまう。ウソみたいに良すぎる配牌でトリプル役満なんていうことも頻繁にある。ここまで楽に勝たせてもらえると、かえって興ざめしてしまう。ご褒美ムービーは対戦相手が悔しがっているだけでサービス的な要素は薄い、若干の優越感には浸れるかも。背景がなくカメラワークも下から上にスクロールするものばかりで、もう少し工夫がほしかった。しかしムービー自体が全体を通して鮮明なのは感心。「美少女写真館」

は1人2枚ずつと少ないが、一枚一枚の映像的なクオリティは高い。出演している女の子のプロフィールが見られるのも嬉しい。(牛山)

楽に映像が楽しめる  
難易度はいいのだが

麻雀部分は難易度が低く、シンプルな作りになっている。本来このゲームの目的が、女の子のムービーを見ることと考えれば、それは間違った選択ではないだろうが、麻雀好きには物足りないかもしれない。

しかし、麻雀初心者でも楽に勝ち進めるのはうれしい。勝った後のムービーも、静止画ばかりなのは少し気になるが、実写としては合格点を

つけられるデキ。女の子も健康的なお色気をふりまいている。ファンなら満足できるレベルだろう。(山口)

その他の意見

- オーディションという設定が生かされていない。
- 選んだ女の子によって、ライバルとの会話が異なっていればよかった。

こんな人にオススメ

出場する女の子に好みの女の子がいる人。なかなか勝たせてもらえない麻雀ゲームに疲れている人などに。

編集長	牛山	福田	平均ポイント
6	4	5	5.0

**一般エンタメソフト 大島朱美**



●発売日/9月27日発売予定  
●発売元/Sada Soft  
●開発元/Sada Soft  
●価格(税別)/3000円 ●ジャンル/デジタル写真集  
●対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚  
●稼数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし  
●バックアップメモリー/なし  
●コンティニュー等/なし  
●レビューに使用したソフトの完成度/100%


大島朱美の魅力を詰め込んだデジタル写真集。

CD-ROMの威力  
ファンは堪能せよ

大島朱美の名は知らずとも「カップヌードル麻婆」のCMに出演した娘といえど存じの方も多いと思う。内容は336点の写真と4本のムービー、そしてミニゲームが収められている。書籍の写真集が約2000円と考えれば、3000円はかなりお得だ。

ゲーム的な要素が相変わらず「あっち向いてホイ」だけというのは寂しい。ムービーはトウルーモーションを採用しているので、カメラが引いている状態だと、若干見づらいが、全体としては美しい。「麻婆」のパロディも見ることができる(牛山)

**一般エンタメソフト 奥寺康彦の世界をめざせ/サッカーキッズ(入門編)**



●発売日/9月27日予定  
●発売元/富士通パレックス  
●開発元/富士通パレックス  
●価格(税別)/4800円 ●ジャンル/教育  
●対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚 ●稼数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/シャトルマウス ●バックアップメモリー/なし  
●コンティニュー等/なし  
●レビューに使用したソフトの完成度/100%

サッカー初心者むけのレクチャーソフト。(P197で紹介)

低年齢層にわかりやすい  
作りに好感

このソフトで教えてくれることは、キックやドリブルなどサッカーの基礎中の基礎。サッカーを今日から始めようという子供をターゲットに作られている。ムービーは1つの動作に対して数種類のアングルから見られるが、それについての解説が同じというのは不親切。反面、横から見た様子や、足の動きだけをズームアップして見ることができたり、多角的に選手の動きをチェックすることができるのは良い。対象年齢が低いことを考え、解説がひら仮名中心という点も親切といえるだろう。(牛山)

### ギャルスパニックSS



- 発売日/9月27日発売予定
- 発売元/毎日コミュニケーションズ ●開発元/金子製作所 ●価格(税別)/6300円
- ジャンル/パズル ●対象年齢/全年齢
- CD枚数/1枚 ●収録プレイ/2人同時
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/9・プレイヤー
- コンティニュー等/コンティニュー
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

スペースを囲って敵を倒す陣取りアクション。(P186で紹介)

### 単純明快なルールで誰でも遊べるパズル

とにかく画面を線で囲っていけばいいという、わかりやすいルールに加え、初心者でもクリアしやすいようにいろいろなアイテムが使用可能。日頃あまりゲームをプレイしないビギナーでも気軽に遊べる敷居の低さがよい。逆に、敷居が低いことが適度な難しさの裏返しということも否定できないが、このゲームはパーティーグッズとして、皆でワイワイ楽しむという利用法が正解だろう。女の子のグラフィック抜きでも、純粋なゲーム性のみで十二分に楽しめる佳作だ。(伊藤)

### 初心者から上級者まで目指せ表示率95%以上

目的は女の子のグラフィックを見ることだが、それを差し引いても、単純なルールで間口が広く、誰でも楽しめるゲームだ。しかし、底が浅いゲームではない。ゲームに慣れたら、グラフィックの表示率をより高くしてクリアする、対戦プレイなど、プレイヤーによってさまざまな楽しみかたがあるのだ。メインの女の子のグラフィックも10人の女の子それぞれに多数用意され、全部見るためにプレイを続けようという気にさせてくれる。肩ひじ張らずに気軽に楽しめるゲームだ。(山口)

### その他の意見

- 女の子のグラフィックをもう少し増やしてほしかった。
- アルバムモードで、一度見た女の子のグラフィックを自由に見られるのは親切だ。
- 対戦モードは、クリアそっちのけで相手の邪魔をするのが楽しい。

### こんな人にオススメ

複雑な操作性やルールを持つゲームが苦手な人に、簡単に楽しめるこのゲームをオススメするぞ。

編集長	伊藤	福田	平均ポイント
6	6	7	6.3

### 女子高生の放課後… ぷくんぱ



- 発売日/9月27日発売予定
- 発売元/アテナ ●開発元/アテナ
- 価格(税別)/4980円 ●ジャンル/パズル
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 収録プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/なし ●バックアップメモリー/1・ボタン設定・ハイスコア
- コンティニュー等/コンティニュー
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

運動部に所属する女子高生が戦う落ち物パズル。(P188で紹介)

### キャラの攻撃方法にもっと多彩さが欲しい

せっかく8人も女の子がそろっているのに、登場キャラが相手キャラへ攻撃(邪魔)する方法が全員一緒というのは残念。どのキャラを使っても攻略法が同じになるということは、すなわちゲームの底が浅くなることにつながると思うのだが…。落ち物パズルの醍醐味である連鎖は比較的起こりやすくできており、だれでも連鎖の爽快感を味わえるのはよい。また、CPU戦の難易度の上がり方も自然で、1人でも楽しく遊べる、などというように、肩肘はらずにプレイできるという点ですぐれ

ているだけに、やはり各キャラの性質が皆同じという難点が、一層際立ってしまうのが惜しい。(伊藤)

### もう少し作り込めばよいゲームになりそう

落ち物パズルとしては、よいコンセプトをもって生まれたゲームだと思われる。大玉と小玉という考え方は既存のゲームにもあったが、小玉の使い方に工夫が感じられるだけに、もう少し作り込めば、もっとよいゲームになっただろうと思われて残念だ。また、せっかく8人も女の子が登場するのに、声がないのも寂しい。女の子がしゃべったら、それだけで印象が違ってくるのに…。ただし、

ゲームバランス等はいいので、友達同士でワイワイと遊ぶ分にはなんにも問題はないだろう。(福田)

### その他の意見


- 連鎖は偶然性が高いので、追いつめられても一発逆転の可能性がある。
- 大玉と小玉というシステムが、「ばずるだま」に似ている。

### こんな人にオススメ

落ち物好きな人でも安心の完成度。美少女ファンで、キャラの中に気に入った女の子がいた人にオススメ。

編集長	伊藤	福田	平均ポイント
6	6	7	6.3

### グッドアイランドカフェ 飯島愛



- 発売日/9月27日予定
- 発売元/インターフレイム ●開発元/インターフレイム
- 価格(税別)/5980円
- ジャンル/写真集 ●対象年齢/全年齢
- CD枚数/1枚 ●収録プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/シャトルマップ
- バックアップメモリー/なし
- コンティニュー等/コンティニュー
- 現在の開発状況/100%

タレント飯島愛の魅力がサターンで堪能。(P196で紹介)

### 飯島愛の写真撮影とビデオ編集ができる

現在テレビで活躍中のタレント飯島愛主演のソフト。プレイヤーは、飯島愛扮する歌手Ai Iijimaの新曲プロモーションビデオの撮影、ならびに編集作業を行う。ゲームのメインは、彼女が歌う新曲のスタジオライブやプロモーションビデオの編集。編集終了後は、その内容についての評価を受ける。編集したビデオは、エンディングで鑑賞することも可能だ。これ以外にも写真撮影や、幼少の頃から近況までを飯島愛本人が語るフリートーク、クイズなどを収録している。(西村)

### サンダーフォース ゴールドバック1



- 発売日/9月27日予定
- 発売元/セカ ●開発元/テクノソフト
- 価格(税別)/4800円 ●ジャンル/シューティング
- 対象年齢/全年齢
- CD枚数/1枚 ●収録プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/なし
- コンティニュー等/コンティニュー
- 現在の開発状況/100%

メガドライブの名作シューティングを移植。(P190で紹介)

### 『サンダーフォース』シリーズ2作を1本に

1989年6月15日、ならびに1990年6月15日にメガドライブで発売されたシューティングゲーム「サンダーフォースII MD」と「サンダーフォースIII」を1本にパッケージしたのがこの作品。移植に伴うグラフィックの変更などは一切ないが、オープニングムービーが追加されたほか、初心者向けに自機が破壊されてもパワーアップ状態のままゲームを続行できる「キッズ」レベルを採用している。また、CDオペレート画面では、「II」と「III」のアレンジBGMを聞くこともできる。(西村)



相沢「今回はソフト数が多くて、ジャンルも幅広いね」  
山口「今号の前人気ランキングで1位だった、セガの大作『サクラ大戦』からいってみましょう」

### 恥ずかしいセリフに 思わず赤面!

相沢「ようやく発売日を迎える『サクラ大戦』だけど、待たせただけの甲斐はあったかな?」  
山口「これは手堅い作りノ」  
加藤「そうだね。アニメは水準以上のデキだし、オープニングなんかままたTVアニメのノリ。しかもセリフがすごく恥ずかしいノ(笑)」  
柴田「ゲーム自体は、行き詰まることなくサクサク進みますよ。じっくりやるとエンディングまで20時間弱くらいスかね」  
加藤「でも、テンポがいい反面、戦闘シーンなんかは歯ごたえなかったよ。力押しで進んじゃうし、何も考えなくていい」  
田村「シミュレーションゲームが苦手な人への救済措置だと思いますよ。確かに単調になりがちですけど…」  
相沢「女の子と話すときに、いろいろ選択肢がでてくるけど、どの程度展開に影響があるの?」  
加藤「イベントの分岐にはもちろん関係ありますよ。女の子との仲に善し悪しがでてくるんだっけ?」  
田村「ええ、エンディングにも影響がでるみたいで。華撃団の隊員は6人登場するけど、その数だけエンディングがあるみたいです」  
加藤「でも、セーブがいつでもできないのは、ちょっと不便気がする」  
牛山「柴田さん、クリアした後もけっこうやりましたよね。やっぱり



○これが聞いていて恥ずかしくなるセリフを喋る1シーン。でも、思わず口にしてしまうのはなぜ!?

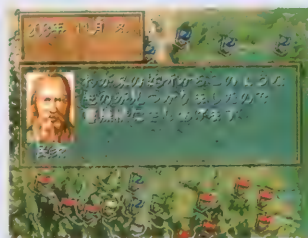
分岐点チェックしてたんですか?」  
柴田「いや、違いますよ。クリアするとまた別の楽しみがあるんスよ。オマケがスゴク多くて」  
田村「どんなオマケです?」  
柴田「それはクリア後のお楽しみで…。いかにも『サクラ』って感じのオマケだったなあ。けっこう楽しめるオマケゲームも多いし、ある意味、本編より良かったりして」

### ファンの評価は? 『ときメモばするだま』

相沢「ファンの目から見て『ときメモばするだま』はどうか?」  
柴田「絵が違っても。気に入らない」  
福田「これ、原画を描いている人が違うんじゃないかしら」  
田村「そう言われても、ボクにはあんまり分かりませんよ。『ときメモ』ファンには、不満なんですかね」  
牛山「確かにこだわる人もいますでしょうけど、でも声はちゃんとしているし、充分じゃないですか」  
相沢「ゲーム的には『ばするだま』と一緒にだよね」  
牛山「業務用の『進め/対戦ばするだま』と一緒にです。後は連鎖の応酬ができるロボ作モードの追加かな」  
西村「やっていることは基本的に『ばするだま』だけど去年の12月15日に発売された『ちびまる子ちゃん』はさっぱりでしたよね。けど『ときメモばするだま』は売れそう〜」  
加藤「やはり『ときメモ』のキャラは感情移入しやすいってことだよ」

### ゲームシステムは先祖 帰り!?『三国志V』

相沢「今回の『三国志』は、やさしくなったのかな?」  
安田「そうですね。何といてもコマンドが簡略化されてますよ」  
田中「『III』とか『IV』は、コマンド見るだけで、初心者には『ウツノ』って感じだったけど、今回はわかりやすくなってるし」  
加藤「何をやっていいかわかんない人のために助言を見ることもできるしね。全部見ようとしたら1時間位かかっちゃうけど(笑)」  
相沢「必要な用語を必要なときに見



○やりやすくなったという意見に落ち着いた『三国志V』。初心者にはありがたいが、マニアには物足りないか?

る分には全然問題ないレベル。ほとんどマニュアルはいらないかな」  
安田「間口が広がったのはいいんですけど、逆に言っちゃえばマニア度が薄れたところなんて『II』と同じなんです。恐らくパソコン版の『II』は、それでマニアの不評を買ったんでしょう。『III』では複雑なシステムに戻ってましたから」  
伊藤「マニアックになりすぎたので、初心者にも入りやすにしたのか」  
田中「『IV』で『内政』コマンドを実行すると、さらに多くのコマンドがでてくるんだけど、『V』だと、1回のコマンドですむからね」  
加藤「自分で細かいところまでいろいろいじりたい人には、歯ごたえに欠けるんだろうな」  
田中「それでも今回の『V』はスゴイ。家庭用ではサターンが最初の移植だし。それに光栄の『三国志』シリーズなのに1万円以下だし(笑)」

### 難易度は天と地の差 『夏色』&『若草物語』

相沢「麻雀は女の子を使っているという以外では対照的なものが2本揃ったね。『夏色』はどうだった?」  
牛山「設定がムチャかな。アイドルスターの座を賭けて麻雀で勝負って、いったい…」  
加納「設定が活かされてないよね」  
相沢「けっこう女の子はカワイイよ。モデルさん以外に、新人のアイドルグループも起用しているしね」  
柴田「静止画やムービーの画質もきれいな方だと思うんスけど」  
西村「で、この麻雀がすごく簡単ノリーチ一発ツモなんかバシバシできるんですよ〜」  
牛山「えっ、西村さんもそうだったんですか? 僕もですよ。やたらと

ポンポン和がれるんですよ」  
柴田「勝たせてくれるのはいいけど、それに対するご褒美が今1つかな」  
西村「まあ、今はそういうご時世じゃないから。9月いっぱい、18禁ソフトは発売されなくなるし」  
相沢「もう一本の『麻雀四姉妹』の方はどうか?『夏色』と比べて」  
志村「これが、えらく難しいんですよ。難易度を一番やさしくしても、『夏色』より難しいノ」  
西村「『夏色』より、やさしい麻雀ってのは、そうないですよ〜(笑)」  
相沢「サターンで最後の18禁麻雀だけど、過激なの?」  
牛山「胸は見られるよね」  
志村「やっとながしたときにでてくる胸のCGが、いや何とも…。まあ、まあだとは思いますが、脱衣の途中に読み込みするのはまいった」  
牛山「バックアップがないから、クリア後の鑑賞モードもないし…」  
柴田「しかもリーチ棒が長いノ(笑)」

### シアターは必見!! 『ホーンテッド』

相沢「これが最後の18禁になるね」  
福田「いきなり入口から始まったときは、『七つの秘館』かと思ったわ」  
伊藤「CGはきれいですけど、移動し始めるまでに方向ボタンを同じ方向に3回くらい押しちゃったり(笑)」  
福田「私、ダメ。イライラしちゃう」  
西村「そういうゲームじゃないんですよ。ゆっくり楽しまなきゃ〜」  
加納「カジノでゲームをするんだけど、ルーレットなんか何度やっても同じ目がでるし。もしかして固定? もしそうなら、最初に挑戦してダメでも、次にやるときは同じ目がでるからやり直せば絶対クリアできる」  
相沢「やっぱり勝ち続ければ脱いでいくのかな?」  
伊藤「基本的にはそうなんです。ディーラーを負かして、シアターに行くと、もっとスゴイのがでてくるんですよ。『あ〜ん、おかしくなっちゃう』(笑)って」  
柴田「そこへきて、あの小悪魔。最初、ナイツかと思った(笑)」  
西村「ナイツに似てますよね。いじわるナイツって感じですよ〜」  
加藤「おいおい、ナイツはいつから悪魔になったんだノ」

ついにサターン版が発売された『ストリートファイターZERO2』をはじめ、最新ソフトのウルテクが満載!

# HYPHER UL-TECH

ハイパーウルテク

技の  
ランク

実用性、ユニーク度などを総合的に判断して、1~5点の5段階にランク分けしている。採用者には、1点につき2000円、最高10000円の賞金をプレゼントだ!

## ストリートファイターZERO2

### 2大便利技

4

発売されたばかりのこのゲームに、知っている便利なウルテクが2つも発見された。特に、無限

オリジナルコンボはとても役に立つし、見た目にも面白いという全プレイヤー必見のウルテクだ。

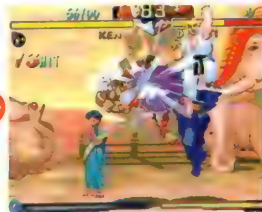
### オート連打

キャラクタ選択時に、Rとスタートを押しながらキャラを決めると、プレイ中ボタンを押している

だけで、そのボタンが連打されている状態になる。このウルテクを使えば、ボタン連打技を楽に出すことができるぞ。



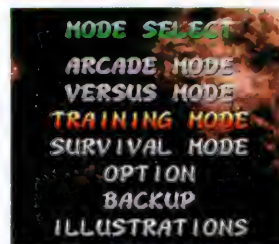
からRとスタートを押しながらキャラ決定しよう



連打しなくてもこのヒット数 お手軽だね

## 無限オリジナルコンボ

この技は、トレーニングモードのみで可能なウルテクだ。キャラクタ選択時に、Lとスタートを押しながらキャラを決めると、オリジナルコンボを時間制限なしで出し続けることができる。オリジナルコンボの練習に最適だぞ。



トレーニングモードのみ



無限にオリジナルコンボをヒットさせられるため、こんなとんでもないコンボも実現してしまう

マールラス!

## 天地を喰らうII~赤壁の戦い~

### 超強力隠しアイテム

岩手県  
小霸王孫策

3

下の写真の、矢印で指した部分を攻撃しよう。すると、ラウンド7ではエクスカリバーが、ラウン

ド8では日本刀が、それぞれ出現するぞ。なお、日本刀のほうはさまざまな種類のものが出現する。



ラウンド7



ラウンド7-4開始直後 エクスカリバーで攻撃すると敵は燃え上がるぞ



ラウンド8



ラウンド8-6のボスエリア。プレイすることにランダムで刀の種類が変化

## 鋼鉄霊域(スティーラダム)

### 霊牙に秘められた技

長野県  
ふーみん

3

全キャラクタ共通の隠し技であるタメ撃ちをはじめ、マニュアルに記載されていない隠し技を一挙に公開するぞ。なお、コマンドの矢印は、技を出すときに押す方向ボタンの方向を表している。



麗羅 その①

→↔→A

6発もの手裏剣を  
発射する閃空手裏剣



全キャラクタ共通

↑↔↓↑A

タメ撃ち。コマンド入力でタメ技発射



麗羅 その②

↑↓↔→A

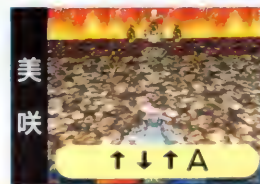
鬼婚陣。姿を消しているあいだは無敵



豪乱

↑↑C

相手をマヒさせるブリストアタックだ



美咲

↑↓↑A

5世符。Bで全弾発射。Cで切り離し

## 新型くるりんPA!

### 隠しキャラ使用法

石川県  
久保芳樹

3

まず「STORY MODE」を選択する。そして、COM LEVELを「NORMAL」以上にしてクリアすると、キングパロパルをプレイヤーキャラとして使用することができるようになる。また、同じようにしてCOM LEVELを「MANIAC」にしてクリアすると、Mr.ユッキーがプレイヤーキャラとして使用可能になる。この2人はもともとボスキャラなので、アイテムの性能が非常によく、とても強い。



◎面白い道のりだが、何とかクリアしよう



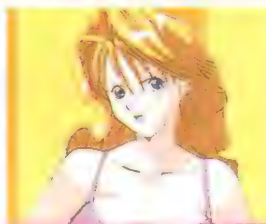
◎苦労のすえ、ついにこの2人が使用可能に

## スーパーリアル麻雀PVII 楽にご褒美を拝見

宮城県  
ヒデイク

3

まず1回以上勝利して、「GOH OUBI」を選択可能にする。次に、タイトル画面で「GOH OUBI」にカーソルを合わせて、Lを押しながらスタートを押す。そのままLを押し続けて、ロード直前にLを放し、すぐにRを押す。すると、全脱衣シーンを見られる。



◎あんなシーンやこんなシーンが思いのままに!



◎入力のタイミングがシビアなので、何度も試してみよう



## ときめきメモリアル~forever with you~ 番長戦のお得コマンド

東京都  
西原誠

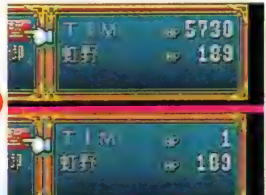
2

番長戦、または修学旅行の戦闘シーンになったら、スタートを押してポーズをかける。ここでB、B、B、C、B、B、B、C、A、Aの順に入力してからポーズを解

除すると、自分のHPが5730になる。また同じようにしてA、A、A、B、B、B、C、C、C、Bの順に入力してからポーズを解除すると、自分のHPが1になる。



◎戦闘時にコマンドを入れると...



◎このとおりHPを両極端に変化させられるぞ

## ダークセイバー

### お得な2大ウルテク

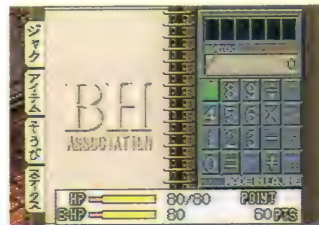
島根県  
越前康介

3

ゲームの進行に直接役立つような内容ではないが、一度は試してみる価値のある、意外とお得な2つのウルテクを紹介しよう。

### 電卓が使える

ゲーム中いつでもいいから、Xを押してバウンティハンター手帳を表示させる。そして、どのページも開いていない状態でRと右とAを同時に押す。すると、普段は選択できない電卓が表示される。この電卓は、本物の電卓と同じように使用することが可能。

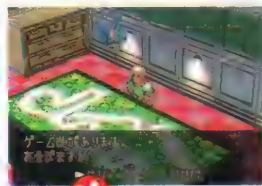


◎手帳の中に電卓が隠されていた。こんな機能まであるとは驚きた!

### ミニゲームをプレイ

ゲーム開始直後の船内ステージで3分以内に船長室へ入り、シナリオをパラレルIIIへ進める。この状態でゲーム機のある部屋まで戻る。すると、通常は電源が切れていて遊べなかったゲーム機で、リユー・ヤーのラブラブゴカートが遊べるのだ。なお、ゲームの操作説明はゲーム中で説明されるぞ。

◎この部屋にあるゲーム機が使用可能に



◎内容はプレイしてのわらしみ、無いせ



### 同級生~if~ 秘密の家発見

埼玉県 陣内敬

1

工事現場の手前の通りを左に進み、縦に3軒並んだ家のうち、中央の家の左側から右へ向かって進む。すると、屋根の上を歩くことができ、4軒目の白い家に入れる。ここではゲーム中に役立つ情報を教えてもらうことができる。

### グレイテストナイン'96 カメラモード

愛媛県 サダ

1

試合開始直前のマスコットが表示された画面で、LとRとYを同時に押す。すると、カメラモードになる。このモードでは試合をいろいろな視点から見られる。詳しい操作は画面に表示される。なお、この状態では投球はできない。

## 三投稿募集三

このコーナーでは、セガサターン、スーパー32X、メガドライブ、MEGA-CD、ゲームギアのウルテクを募集 중이다。きみが見つけたウルテクをハガキかFAXに内容を書いて右のあて先まで送ってくれ。郵便番号、住所、氏名、電話番号、年齢、ゲーム名、ハード名は忘れずに書いてくれよ。記入もれの場合は採用されないぞ。なお、同じ内容のウルテクが届いた場合は、一番早く送ってくれた人を採用する。また、このコ

ーナーへの意見や要望などがあればハガキやFAXの片隅でいいから書いて送ってくれ。きみたちからの熱い投稿を待ってるぜ!

### あて先

〒211 神奈川県横浜区二日町1-1  
TMサターンFAN編集部  
ウルテク

### FAX番号

022(213)7535

# ARCADE HITS NOW!!

アーケード ヒッツ ナウ



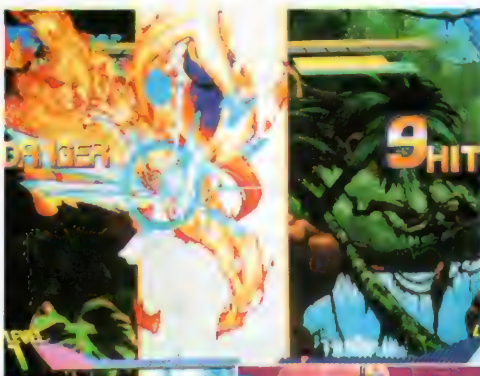
今回は前回に引き続き、カプコンの新作ビデオゲームを紹介。何だかついに来るトコまで来ちゃったかという気もするが…。とりあえず注目!

時空を超え、ヤツらは出会った! 近日登場

## X-MEN VS. STREET FIGHTER

カプコン格闘ゲームの代表作と言えば「ストリートファイター」シリーズ。そしてそのゲームシステムをさらにマニアックに昇華させた「X-MEN」シリーズ。一見相反するこの2つのゲームが、何と新システムのもと見事に合体してしまった。それがこの「X-MEN VS. STREET FIGHTER」だ。この作品では通常の1対1の対戦ではなく、2人タッグを組んでの戦いが可能になっている。

●「ストリート～」キャラもパワーアップ。神龍拳はド派手な光龍が駆け昇る!



メンバーは試合中いつでも自由に交代でき、ピンチのときには仲間の援護攻撃、チャンスときには2人同時の合体攻撃なども可能になっている。また勝利条件はラウンド取得制ではなく、チームの全滅。タッグ制をうまく活かしたシステムになっているのが特徴だ。

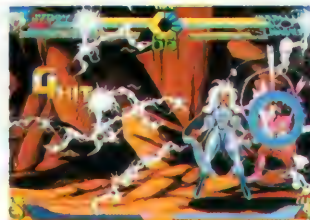


●オープニングデモより、対峙するキャミィとローグ。キャミィはまだシャドルーに所属していた頃という設定。ベガの片腕として登場するぞ

●ウルヴァリンのハイパーコンボ、ウェポンXがゲンにヒット「X-MEN」キャラもパワーアップだ



●システムの都合上、全員ハイジャンプができるように



●ストームのハイパーコンボ、ライティングストーム。雷鳴剣っぽいやい



●ベガの新必殺技。巨大な3つのオーラ球がマグニートーにヒット

## 日米ヒーロー総勢17人が激突

このゲームでは両作品に登場したリュウ、春麗、ウルヴァリン、ジャガーノートなどを始め新キャラも4人登場する。どのキャラとタッグを組むか今のうちに決めておけ!



●キャラセレクト画面。豪鬼も嗜れてプレイヤーキャラの仲間入りだ。タッグは同キャラ以外ならどんな組み合わせでもOK



キャミィ

あのキャミィが「スパII X」以来の復活。設定では「ZERO」時代のキャミィとなっているのだが、するとまだ15歳くらいか? 今はベガの精神支配を受けており、サイコパワーも使えるらしいぞ。



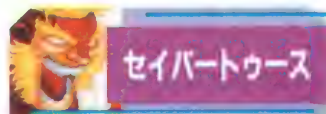
ローグ

触れた相手の能力を吸収して自分の能力にしてしまう必殺技、パワードレインが特徴。一度能力を吸収すると、その試合中は相手の能力の一部が使えるようになる。ザンギのスクリューとか凄そう…



ガンビット

「X-MEN」の中でも人気の高いガンビットがやつと登場。手に触れた物体にエネルギーを溜め、衝撃により爆発させる能力を持つ。あのキザなフランス語も、原作通りにしゃべってくれるのか?



セイバートゥース

ウルヴァリンと同じく「ウェポンX計画」の被験体の1人で、鋭い爪と牙が武器。戦闘力や回復能力など、能力的にもウルヴァリンと酷似している。唯一の違いは、美人の秘書兼愛人がいることか。

## タグ制ならではの多彩なシステム

もともと「ストリート〜」シリーズと「X-MEN」シリーズでは、ゲームシステムが大きく異なるのは承知の通りだが、今回のゲームでは基本的に「X-MEN」のシステムを踏襲している。そのほかにも先述のタグ制を活かした独自のシステムがいくつかあるので、それらをこれから説明していこう。今回はこのタグ制をうまく使うことが勝利のコツだ。

### アドバンスガード

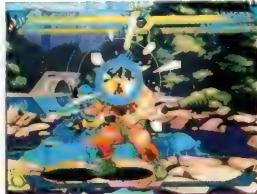
ガード中にパンチ3つを同時押しすると、相手を押し返して間合いを離すことができる。ダメージは与えられないが相手の攻撃のリズムを崩すには重要になりそうだ。



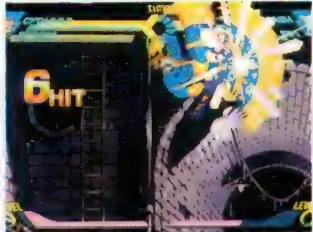
○ガードマークも特殊だ

### エアリアルレイヴ

「マーヴル・スーパーヒーローズ」で登場した空中連続技「エアリアルレイヴ」が、今作にも登場。「開始技」という特定の技を当てると相手が空中に吹っ飛ぶ。それを追いかけて空中連続技を決めるのだ。当然ながら「ストリート〜」キャラでもエアリアルレイヴが可能。



○開始技がヒットすると特定のマークが出る



○リーダーの華麗なエアリアルレイヴ

### ヴァリアブルアタック

強パンチ強キック同時押しでパートナーが攻撃を出しながら飛び込んでくる。このとき選手交代することが可能だ。休んでいるキャラは、少しずつ体力が回復するぞ。



○キャラミイと選手交代

### ヴァリアブルコンビネーション

レバー↓↘→+強パンチと強キックを同時押しすると、パートナーが出てきて、2人同時にハイパーコンボで相手を攻撃する。ハイパーコンボゲージを1消費する。



○2人の攻撃がヒット!

### ヴァリアブルカウンター

←↘↓+強パンチ+強キックと操作するとパートナーが出てきて援護攻撃をする。これは「ストZ ERO」でいうところのゼロカウ

ンターのようなもので、相手は吹き飛んでダウンする。技を出したほうはそのままだプレイヤーチェンジとなる。ちなみにこれもハイパーコンボゲージを1消費するぞ。



○キャラミイの技を春麗がガード。そこへローグが乱入してキャラミイを攻撃する

## 『ラストブロンクス』キャラクタ人気投票 結果発表だ!!

本誌No.17のこのコーナーで募集した、「ラストブロンクス」キャラ人気投票の結果が出たので発表しちゃうぞ。1位は予想通り(?) 黒澤のダンナ。得票数54票とブッチぎりだ。以下はリサ48票、優作45票、洋子32票、トミー25票、丈20票、ナギ18票、財目8票、レッドアイ3票。財目はともかくレッドアイは単に見たことがない人が多いのが原因か?

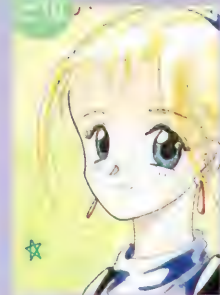
1位

黒澤透



○兵庫県/川村美穂

草波リサ



○東京都/胡蘭浩史

港野洋子



○東京都/亜希魚

稲垣丈



○身振川/釜山三

豊饒椰



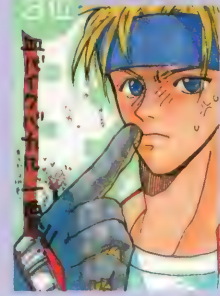
○宮城県/RYOVA

いきなりプレゼント

「エッ、黒澤が1位ですか!？」と驚いたのはAM3研バブ!シティの八塚さん。「じゃあサービスで何かあげましょう!」というわけでAM3研からのプレゼント。右の「ブロンクス」テレホンカードを1名に進呈。希望者は欄外のあて先までハガキを送ってね。



工藤優作



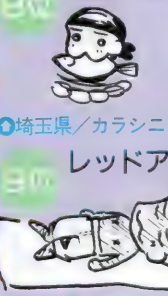
○北海道/ホリンちゃん

富家大



○北海道/葉へろーに

財目三郎



○埼玉県/カラシニコフ

レッドアイ



○埼玉県/カラシニコフ

AM  
2研  
FAN



好評稼働中『VF3』の新技大公開

Virtua

バーチャ  
ファイター3

Fighter 3



ついに、アーケードに登場した「バーチャファイター3」。今回は、投げ技&返し技のスカリモーションについて、投げ抜け、そして各キャラクタのさらなる新技を紹介していく。

次々に明かされる「バーチャファイター3」の新要素を追跡!

もうすでに、街のアーケードで対戦している人もいるであろう「バーチャファイター3」。登場間もないこの時期に、今回の新技紹

介を読んで差をつけよう! しっかりとした対戦攻略は次回からなので、それまでに新技を完璧にマスターしておこうぜ!

やはり付いた!! スカリモーション

ここでいう「スカリモーション」とは、要は「技の失敗時に発生する隙」のこと。「VF2」では、投げ技を失敗した際に、ジェフリーのスラッシュマウンテンであれば下段パンチが発生し、投げ失敗時のリスクがほとんどなかった。しかし「VF3」からは、一瞬だが、投げ失敗時に空振りモーションが発生する。これがスカリモーションで、このおかげで「適当に投げをばらまく」ということにリスクが伴うようになったのだ。同様に、アキラの外門頂肘に代表さ

れる各種返し技にもスカリモーションが付いた。投げスカリモーションと比べれば、たいした隙があるわけではないのだが、あるとならば大きな違いだろう。これで「適当に返し技を置いておく」ことは事実上できなくなったぞ!



●相手がしゃがんでいる状態で上段投げを入力した場合...



●スカッと空振りモーションが出るこれがいわゆるスカリモーションだ

全投げ技に、投げ抜け対応!

ついに「投げ抜け」がほぼすべての投げ技に対応した。投げ抜けコマンドは「コマンドの最後のレバー入力+P+G(下段投げならP+K+G)」。ただし、ジャイア

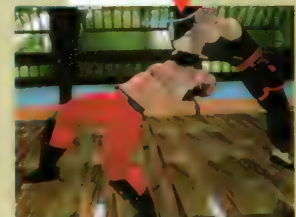
ントスイングなどコマンドが複雑なものには「最初と最後のレバー入力+P+G」となっている。ジャイアントスイングなら△+P+Gと入力すれば抜けられるぞ。



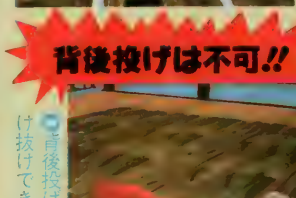
●をゲットされても...  
●...することができ



●しっかりとコマンドが



●オリャットと投げ抜けできる絶対マスターするべし!



背後投げは不可!!

●背後投げは投げ抜けできない



## 結城 晶

待望の下段攻撃が追加されたものの、「VF2」で主力だった躍歩頂肘が超弱体化…。こりゃあ新技に頼るっきゃないノって感じなんじゃないの？

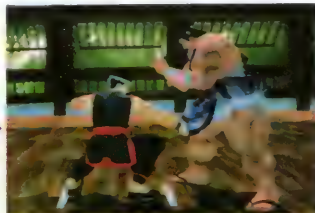
### 待望の下段攻撃をゲット!!

下段攻撃の搜下崩捶はガードされても反撃を受けず、カウンターでヒットすれば相手を浮かせることができるスグレモノ。技の出が若干遅いが、それなりに重宝する。旋風双撞は対膝蹴りの返し技。弓歩頂肘は、相手との軸がズれてい

る場合に発生する投げ技。また継承技の中で特筆すべきものは崩撃雲身双虎掌。なんと中段攻撃になっていて、崩拳がヒットしてから残りのコマンドを入力する(あまり遅いと無理だが)という一風変わった打撃技に変化したぞ。

#### ■ 搜下崩捶

トと呼ばれる技



上歩衝拳 (じょうほしょうしゅう)	◇◇P
龍槍式 (りゅうそうしき)	◇K+G
馬歩頂肘 (まほちょうちゅう)	龍槍式ヒットorガード中◇P
胎山靠 (てんざんこう)	◇◇+P+K+E
跳山崩捶 (ちょうざんほうすい)	◇◇P+K
馬歩衝拳 (まほしょうこう)	↓◇P+K
搜下崩捶 (そうかほうすい)	◇P+K
崩撃雲身双虎掌 (ほうげきうんしんそうこうしょう)	P+K+G◇◇P+K◇◇◇Por◇P
弓歩頂肘 (きゅうほちょうちゅう)	P+G (側面投げ)
獅子抱月 (ししほうげつ)	◇P+G (上段投げ)
大浙江 (だいせつこう)	P+G (背後投げ)
旋風双撞 (せんふうそうしょう)	◇P+K (膝返し技)

#### ■ 旋風双撞

外門と同様にOK



#### ■ 弓歩頂肘

きりぎりす投げ技



## 影丸

手刀系の攻撃が大幅に増えた影丸。小手返しグラフィックも2種類に増えていたり、プレイヤーを楽しませてくれる新技がめじろおしだノ

### 数々の新技がイカス!

因果正拳は「逆足状態での小手返し」のこと。霧霞は側面からの投げ技で、相手との軸がズれていても投げることができる。闇霞は、自分が背を向けている状態から出すという特殊な投げ技。弧延落から派生するイズナ落としは、タイ

ミングを覚えれば簡単に出来るようになる。ポイントは一気に入力することで、「◇P+G◇P+G」という入力が出る投げ技」と覚えてしまえばいいだろう。継承技では旋風蹴りが強力。ガードされると投げを食らうがEボタン対策に。

#### ■ 因果正拳

逆しか因果正拳



螺旋裏蹴り (らせんうらげり)	◇PK
散弾螺旋裏蹴り (さんだんらせんうらげり)	PP◇PK
岩衝破 (がんせんは)	◆P
旋風刃 (せんふうじん)	◇P+K
裏水車 (うらすいしゃ)	◇K+G
円月蹴り (えんげつげり)	◇K+G
順逆自在 (じゆんぎやくじざい)	◇P+G (上段投げ)
イズナ落とし (いすなおとし)	弧延落後◇P+G
霧霞 (きりがすみ)	P+G (側面投げ)
浮身乱弾撃 (ふしんらんだんげき)	◇P+G (上段投げ)
闇霞 (やみがすみ)	敵背後◇P+G (上段投げ)
因果正拳 (いんがせいけん)	◇P+K (逆上P返し技)

#### ■ 霧霞

投げ カッコイイノ



#### ■ 闇霞

キーな投げ技



※記事中の表記で、◇は方向ボタンを短く入れる。◆は方向ボタンを長く入れる。Pはパンチボタン、Kはキックボタン、Gはガードボタンを意味します。なお、コマンドはすべて、キャラが右向きときのものです。



## サラ・ブライアント

弱体化したダブルジョイントバットに変わる中段攻撃を多数ゲット！ 特にトーキックジャックナイフは、ヒット後に空中コンボが狙える強力な打撃技だ。

### 強化された下段攻撃

ダブルローキックは、通常技の下段キックから再度ローキックを繰り出すコンボ。ガードされると反撃を受けるので注意しよう。トーキックジャックナイフは、恐らく「VF3」でのサラの主力となる技。ヒット後に空中コンボが狙え

るぞ。レッグホールドスローはインストに載っていない新投げ。蟹ばさみのようなモーションで相手を地面に叩きつける豪快な投げ技だ。新技、継承技を問わず、回転系の蹴り技は、ガードされた場合にハンパじゃない硬化時間がある。

### ダブルローキック

●下段のキックを2発繰り出す新技



エルボーサイドチョップ	⇨P◆P
エルボーヒールソード	⇨P⇨K
ドラゴンスマッシュキャノン	⇨K
スピンエッジキック	⇨K+G
トーキックジャックナイフ	⇨P+KK
スピンヒールソード	⇨K+G
ロースピンキック	⇨K+G
ダブルローキック	◆KK
シェルブレイクエルボー	P+G (側面投げ)
ライトニングニースマッシュ	⇨P+G (上段投げ)
レッグホールドスロー	⇨⇨P+G (上段投げ)
ムーンサルト	⇨P (移動技)

### トーキックジャックナイフ

●ヒット後に空中コンボが狙えるぞ！



### レッグホールドスロー

●サラ待望の新投げ技の一つ、使える！



## ジャッキー・ブライアント

上・中・下段の攻撃が織り混ぜられた新コンビネーションの数々は驚異。見切られるまではガンガン攻めていけるが、バレ始めると…ちょっとキツイ？

### トリッキーなコンビネーションがドンドン追加

上段キックやビートナックルから派生するコンビネーションが多数増えた。なかでもロースピンキックまで派生するものはかなり使えるぞ。ジャブダブルストレートは連続ヒットこそしないものの、3発目がヒットすればダウンを奪

うことができる。なおこの技は、鷹嵐にのみ連続ヒットになる。ネックスラッシングは側面からの投げ技。相手を掴んでローキックを2発入れ、最後にカカット落としてシメる。カッコイイので積極的に狙っていききたい投げ技だろう。

### ジャブダブルストレート

●PPから踏み込んだストレートを打つ



ライトニングストレート	⇨PP⇨P
ジャブダブルストレート	PP⇨P
ライトニングフック	⇨PPPP
ダブルパンチニーキック	PP⇨K
スピンヒールソード	⇨K+G
ダブルミドルキック	⇨KK
ダブルローキック	◆KK
コンボナックルロースピンキック	KP⇨K
ビート&ナックルロースピン	P+KP⇨K
ダブルパンチロースピンキック	PP⇨K
ネックスラッシング	P+G (側面投げ)
スイッチステップ	⇨⇨ (移動技)

### コンボナックルロースピンキック

●非常にトリッキーな連続技だろう



### ネックスラッシング

●非常にカッコイイ側面からの投げ技







## パイ・チェン

下段攻撃から発生する強力なコンビネーションや豊富な投げ技、そして追加された新技の中段攻撃など、強化点ばかり。今回のパイはイケまっせ!

### すべてにおいてパワーアップ

飛燕弾腿は、中段攻撃の燕子双掌から派生するコンビネーション。背身挑掌は側面からの投げ技で、相手との軸がズれていても投げることができる。膝転倒海は対膝蹴りの返し技で、コマンドが他の中段返し技と一緒になので便利。新技

げのなかでは、相手を前方へ投げ飛ばす倒身陰掌や、しゃがみ状態から簡単に出来る空烈天鳳が使える。下段攻撃の蒼下連捶からはコンビネーションが派生するので、非常に重宝する。パイの主力はこれだ! といっても過言ではないぞ。

### 飛燕弾腿

まさに無敵といった感じの華麗な攻撃



燕子双掌 (えんしろうしょう)	◇◇P
上歩冲掌 (じょうほちゅうしょう)	◇P
燕青虎双破 (えんせいこそうは)	↓◇P
飛燕弾腿 (ひえんだんたい)	◇◇PK
蒼下連捶掌 (そうかれんすいしょう)	◇PP◇P
翻身掃脚 (ほんしんそうきゃく)	◇K+G
連旋掃脚 (れんせんそうきゃく)	◇KK
背身挑掌 (はいしんちようしょう)	P+G (側面投げ)
雷震入林 (らいしんにゅうりん)	◇P+G (上段投げ)
飛燕翻跨 (ひえんほんこ)	◇P+G (上段投げ)
空烈天鳳 (くうれつてんほう)	↓◇P+G (上段投げ)
膝転倒海 (しつてんとうかい)	◇P+K (膝返し技)

### 背身挑掌

相手を背中から投げ飛ばす無敵の投げ



### 膝転倒海

膝を受け流す返し技。狙うべし



## ラウ・チェン

継承技が強化され、ついには振り向き攻撃まで追加されたラウ。振り向き攻撃絡みのコンビネーションが豊富なので、トリッキーに攻めることができる。

### より強化された数々の技

背旋連掌は、上段パンチから振り向きパンチを繋ぐコンビネーション。「VF3」のラウに慣れていない相手は戸惑うこと間違いなしの新技。双虎烈破は両手で繰り出す燕子掌のような技。ガードされた場合に反撃を受けるので、乱用

は禁物といったところ。雷震入林は、ラウ期待の新投げ。非常に豪快なモーションは一見の価値有り。もう1つの新投げ、大地倒襲も忘れずに使っていこう。継承技では、斜上掌の弱体化が目立つ。明らかに技の出が遅くなっているぞ。

### 背旋連掌

振り向き攻撃が含まれている連係技



虎槍掌 (こそうしょう)	◇◇P
背旋連掌 (はいせんれんしょう)	P◇P
鳳凰槍掌 (ほうおうそうしょう)	◇P◇◇P
燕子掌 (えんししょう)	◇◇◇P
双虎烈破 (そうこれっぱ)	◇P+K
飛燕轉身掌 (ひえんてんしんしょう)	◇◇P
燕陣旋風脚 (えんじんせんふうきゃく)	◇◇K+G
虎龍轉身脚 (こりゅうてんしんきゃく)	◇◇◇◇◇K+G
轉身裏旋脚 (てんしんりせんきゃく)	◇KK
連旋掃脚 (れんせんそうきゃく)	↓KK
猛虎背襲 (もうこはいしゅう)	P+G (側面投げ)
雷震入林 (らいしんにゅうりん)	◇P+G (上段投げ)

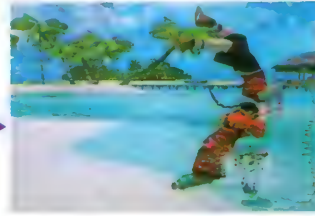
### 双虎烈破

両手を同時に繰り出す神速の技



### 雷震入林

相手を前方に投げ飛ばす待望の新投げ





## ウルフ・ ホークフィールド

キャッチやチェンジから多数の投げ技が派生する。このバリエーションの数々は、そう簡単に読まれないだろう。もっとも投げ抜けされにくいキャラか？

### 打撃技がより強力に

コメットフックは、しゃがみ状態の相手をよろけさせることができる、ウルフ待望のよろけ誘発技。チェンジはキャッチからの派生技で、タイガースーブレックスなど数種類の投げ技へ繋ぐことができる。投げ抜けの読み合いが熟そう

だ。ダブルクローは、ダウン状態の相手を強引に起こすというダウン攻撃で、若干だが起こした側が有利になっている。ここから投げ技と打撃技の2択をかけると強烈だろう。ウルフの新技は、どれも使えるものばかりといった感じだ。

### コメットフック

ウルフ待望のよろけ誘発技がこれだ！



スクリーラリアット	◇◇◇◇◇PP
ショートショルダー	◇◇P+K
コメットフック	◇P
グリズリーラリアット	◇P+K
スライディングレグシザース	P+G (側面投げ)
リストロックスロー	◇◇◇◇◇P+G (上段投げ)
キャッチ	◇P+G (上段投げ)
フロントネックチャンスリー	キャッチ後◇P+G
チェンジ	キャッチ後◇P+G
タイガースーブレックス	チェンジ後◇P+G
ダブルクロー	◇P+G (ダウン投げ)
キャプチュード	◇P+K (上K返し技)

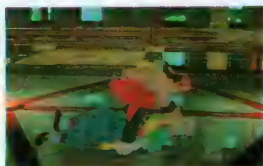
### チェンジ

キャッチから、さらに背後へと回る



### ダブルクロー

使えるダウン攻撃、ここから2択だ



## ジェフリー・ マクワイルド

さらに打撃技が豊富になったジェフリー。打撃技からの投げコンボも追加され、ますます強くなっているぞ。ロシナンテを修理できる日は近い！

### 上・中・下段、すべてパワーアップ!!

低い姿勢から繰り出されるミドルヘルスタップは、上段攻撃を避けつつ攻撃することができる。ダッキングローは強力な下段キックで、中段攻撃と織り混ぜつつ使っていくと効果的だ。タックルは新投げで、自分が前方へずいぶん転

がるので、リングアウトに注意しよう。ストマッククラッシュがヒットした瞬間に◇P+Gと入力すると、リフトアップスルーという投げコンボが派生する。打撃技も投げ技も、どちらも強力なものが揃っているので今回もイける！

### ミドルヘルスタップ

いい音を放つ打撃技



ミドルヘルスタップ	◇P+K
マシンガンヘルスタップ	P+EP+EP+E
コンボケンカアッパー	◇PPP
ダッキングロー	◇K+G
ローキック	◇K+G
ココナツクラッシュ	P+G (側面投げ)
ヘッドクラッシュ	◇◇P+G◇P+G (上段投げ)
マシンガンハンマー	◇◇P+G (上段投げ)
タックル	◇◇P+G (上段投げ)
リフトアップスロー	ストマッククラッシュ後 ◇P+G
デビルリバースクロー	◇P+G (ダウン投げ)
マシンガンタックル	◇◇P+G (壁投げ)

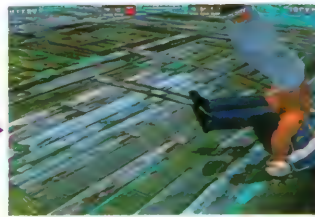
### ダッキングロー

強靭なローキック。見るからに痛そうだ



### タックル

自分がリングアウトする危険が高い技





## リオン・ラファール

『VF2』では苦汁をなめたリオンだが、『VF3』では一転してガンガン攻めることのできるキャラになった。多彩なコンビネーションで攻めまくれ!

### トリッキーかつ強力な新技

連捶掃手は最後が下段攻撃になっているコンビネーションで、バレルまではガンガン使っていける。斧刃連端脚は空中コンボ用の技。浮かせたあとは、これが盤肘連環手が安定している。翻身提膝は側面からの投げ技で、相手の背中に

両膝を叩きつけるという、見るからに痛そうな技だ。轉身螳螂連脚は中段攻撃だけで形成されたコンビネーションで、連捶掃手と同様にバレルまではガンガン使っていける。どちらもガードされると反撃を受けるので多用は禁物である。

#### 連捶掃手

◎最後が下段攻撃なのでかなり使える!



疾歩昇穿手 (しっぽそうせんしゅ)	しゃがみ◇P
盤肘連環手 (ばんちゅうれんかんしゅ)	◇PP
斧刃連端脚 (ふじんれんたんきやく)	◇◇KK
連旋腿 (れんせんたい)	KK
轉身螳螂連脚 (てんしんとろうれんきやく)	◇PPK
進歩螳螂掃手 (しんぱとろうそうしゅ)	◇◇P
連捶掃手 (れんすいそうしゅ)	PP◇P
翻身提膝 (ほんしんていしつ)	P+G (側面投げ)
擺下尖転 (はいかせんてん)	◇P+G (上段投げ)
飛転双空脚 (ひてんそうくうきやく)	◇◇P+G (上段投げ)
登山翻車脚 (とざんほんしゃきやく)	しゃがみ◇P+G (上段投げ)
落穿手 (らくせんしゅ)	◇P (ダウン攻撃)

#### 斧刃連端脚

◎空中コンボ専用の技として使っていく



#### 翻身提膝

◎側面投げ。リオンのはカッコイイぞ!



## 舜帝

トリッキーな技が多く、またもプロフェッショナルなキャラっぽいシュンディ。技を見切られ始めてから、いかに騙すかが勝負といったところか?

### おちよくり技から実用的な技まで!?

轉身酔酒靠は、転倒立から出すことのできる打撃技で、前転から肘打ちを繰り返す。轉身操鶏脚はダメージのない投げ技で、相手の背後に回ることができる。背後を取ったあとは、思い切って背後投げを狙ってみてもよい。実戦では

使えないと思うが。轉身双仙腿も転倒立から出す技で、上段の投げ技になっている。不意に出すとなかなか効果的だと思われるので、試してみるといいだろう。トリッキーな技の数々も、結局はバレたら最後。上級者用のキャラである。

#### 轉身酔酒靠

◎転倒立から繰り返される強烈な肘打ち



連蹴廻手 (れんしゅうかいしゅ)	KKP
漫歩酔硬手 (まんぷすいこうしゅ)	◇◇P
酔仙連蹴 (すいせんれんしゅう)	P+KK
背旋肘廻下脚 (はいせんちゅうかいききやく)	◇PK
轉身倒襲裏肘 (てんしんとうしゅうりちゅう)	P+G (側面投げ)
轉身操鶏脚 (てんしんそうこ)	◇P+G (上段投げ)
轉身操鶏脚 (てんしんそうけいきやく)	◇◇P+G (上段投げ)
翻身双仙腿 (ほんしんそうせんたい)	転倒立後P+G (上段投げ)
横寝 (おうしん)	◇◇◇◇◇ (移動技)
宙舞身 (ちゅうぶしん)	◇P+K (移動技)
仰飲酒 (ぎょういんしゅ)	◇P+K+G (移動技)
螺旋酔肘 (らせんすいちゅう)	◇P (ダウン攻撃)

#### 轉身操鶏脚

◎相手の背後へ回る特殊な投げ技



#### 翻身双仙腿

◎こちらは転倒立から出せる投げ技





# 梅小路 葵

尋常じゃない数の返し技を持ち、豊富な投げ技とトリッキーな打撃技が揃っている。若干非力だが、それを補う豊富な固有技でガンガン戦っている。

## 全キャラ中一番多くの返し技を持つ

葵の持つ一部の打撃技は、Gボタンによる「寸止め」が可能。寸止めとは、攻撃がヒットするまえにキャンセルすることをいう。他キャラのPKキャンセルと同様の

ことが、葵の場合は色々な技で可能というわけ。このテクニック、マスターすれば強力な武器になるぞ。下段攻撃の草薙も寸止め可能なので、試してみよう。

### 平手



横打 (おうだ)	◇P+K
二連突横打 (にれんとつおうだ)	PP◇P
平手 (ひらて)	P+KP+KP+K
袖伸剣 (そでしんけん)	◇P
両止 (りょうし)	◇◇P
綾手取り (あやてどり)	P+G (側面投げ)
木の葉落とし (このはおとし)	◇P+G (上段投げ)
六段帯取 (ろくだんおびとり)	◇P+G (上段投げ)
円月巴 (えんげつは)	◇P+G (上段投げ)
合気投げ (あいきなげ)	↓◇P+G (上段投げ)
手極め倒身 (てきめとうしん)	◇P+K+G (下段投げ)
裏小手返し (うらこてがえし)	敵背後◇P+K (上P返し技)
羽籾 (はおぼろ)	◇P (逆上Kいなし技)
流制手 (りゅうせいしゅ)	◇P (逆上Pいなし技)
半月車 (はんげつぐるま)	◇P (正中Kいなし技)
小波 (こなみ)	◇P+K (回し蹴りいなし技)
小波 (こなみ)	◇P+K (下段回し蹴りいなし技)
楔落とし (くさびおとし)	◇P+K (正上K返し技)
転身入身 (てんしんにゅうしん)	◇P+K (正上P返し技)
薦かすら (つたかすら)	◇P+K (正中K返し技)
龍の顎門 (りゅうのあごと)	◇P+K (正肘返し技)
落ち葉舞 (おちばまい)	◇P+K (正膝返し技)
扇流 (せんりゅう)	◇P+K (正下P返し技)
羽折 (うせつ)	しゃがみP+K (正下P返し技)
枝砕き (えだくだき)	足手前あおむけ◇P+G(ダウン攻撃)

### 横打

踏み込んでからのクロスチョップでもいえばよいだろう。中段攻撃だが、ガードされた場合に反撃を受けてしまうので、あまり頻繁に使っていく技ではないだろう。



### 二連突横打

PPから横打へ繋ぐコンビネーション。Gボタンによる寸止めが可能なので、相手にヒットする瞬間に寸止めし、投げ技を狙うと効果的だ。バレルまではガンガン使っている。



### 小波

回転系の蹴り技を返すのが小波だ。対上段と対下段の2種類があり、どちらも与えるダメージはゼロだが、体勢の整っていない相手に対してイニシアチブを取ることができる。



### 羽折

しゃがみ状態で相手の下段パンチを返すと羽折という返し技になる。立ち状態から下段パンチを返した場合は、扇流というモーションの違う返し技になる。別モノなので注意。





## 鷹嵐

カウンターヒットの打撃技でもなかなかダウンしないという特性を持つキャラ。それが有利か不利かは今後の研究次第といったところだろう。

### ゴリ押し系のキャラクタ

なかなかダウンしないというキャラ特性のために、ジャッキーのコンボエルボースピンキックなど、通常では連続ヒットしないコンボが鷹嵐には繋がってしまう。こう

いったデメリットを考慮したうえで、独自の攻めパターンを作っていくと、なかなか勝てないだろう。意外にツライ局面が多いのではないだろうか？

#### 鬚龍

低い姿勢から出る打撃技



突っ張り(つっぱり)	PPPPPP
突っ張り諸手(つっぱりもろて)	PPPPPP◇P
樽碎き(たるくだき)	↓◇P
突っ張り樽碎き(つっぱりたるくだき)	PP◇P
鬚龍(まげりゅう)	◇◇P
鬼勝ち上げ(おにかちあげ)	◇P+K
丸太膝(まるたひざ)	◇K
露払い(つゆはらい)	↓P+K
襦取り(つまどり)	P+G(側面投げ)
浴びせ倒し(あびせたおし)	◇◇P+G(上段投げ)
四つ身(よつみ)	◇P+G(上段投げ)
合掌捻り(がっしょうひねり)	◇◇◇◇◇P+G(上段投げ)
外掛け(そとかけ)	◇P+G(上段投げ)
首投げ(くびなげ)	◇P+G(上段投げ)
居反り(いそり)	↓◇P+G(上段投げ)
掴み投げ(つかみなげ)	◇P+K+G(下段投げ)
もろ差し(もろざし)	◇◇P+G(上段投げ)
内無双(うちむそう)	もろ差し後P+G
二丁投げ(にちょうなげ)	もろ差し後◇P+G
蛙掛け(かわずかけ)	もろ差し後◇P+G
呼び戻し(よびもどし)	もろ差し後◇P+G
橋投げ(やぐらなげ)	四つ身後P+G
外無双(そとむそう)	四つ身後◇P+G
二枚蹴り(にまいげり)	四つ身後◇P+G
猫だまし(ねこだまし)	P+K+G

#### 樽碎き

しゃがみ状態から出すことのできる打撃技。ヒットすると相手はキリモミ状態でフツ飛ぶので、見ていて気持ちいい。ガードされても反撃を受けないのでガンガン使える！



#### 合掌捻り

相手の頭を両手で掴み、握り潰さんばかりの勢いで左右に振ったのち、最後に投げ飛ばすという豪快な投げ技。ダメージ的にも相当なものなので、積極的に狙っていききたい技だ。



#### もろ差し

もろ差し自体にダメージはなく、ここから数種類の投げ技が派生する。バリエーション豊富な投げ技の数々をしっかりと見ておこう。リアルなモーションにキミはもうメロメロだ。



#### 外無双

四つ身から派生する投げ技の1つで、相手を遠くに投げ飛ばすことができる。キャラの位置が反対になるので、状態を変えたい時などに使っていくといいだろう。



# AM2研FAN

8月30日に発売された、サターン版『ファイティングバイパーズ』。このサターン版の登場を記念したイベントが、発売後の1週間のあいだに3件も催された。そこで今回は、この3つのイベントの内容について報告していくぞ。

## 「ファイティングバイパーズ」サターン版発売の記念

### 秋葉原の大型ゲーム販売店に9人のハニー現る

9月1日(日)の午後0時から、東京、秋葉原の大型ゲーム販売店の店頭で、9人のハニーが登場し



◎ハニーといえば、このポーズ/このあとゲーム大会も開催されたぞ

た。思い思いのコスプレ姿のハニーたちは、チラシやポストカードを配布して、サターン版の販促活動を行った。また同時に、ある販売店の店頭では、『バイパーズ』のゲーム大会も開催されたのだ。



◎道行く人の注目を集めるハニーたち「ハニー効果」は絶大だった

## 「ファイティングバイパーズ」サターン版発売の記念

### サターン版『バイパーズ』のゲーム大会が開催された!

同じく9月1日(日)の午後2時からは、サターン版『バイパーズ』初の公式ゲーム大会も開催された。会場となった新宿では、ファンが詰めかけて、大きな盛り上がり



かを見せた。『バイパーズ』ファン

◎大勢の『バイパーズ』ファンが詰めかけた、公式大会も開催された



◎大会参加者8人中、4人がハンズを使ったが、優勝したのはなんとジェーン!!



◎手頃なゲーム機では、女性の参加者も目立った

## 「ファイティングバイパーズ」サターン版発売記念

### 「発売記念パーティー」会場ゲーム誌対抗の決戦!

最後に、9月6日(金)に関係者を集めて行われた「発売記念パーティー」を報告しよう。メインのイベントは、雑誌社対抗のゲーム

大会。他にも、サターン版『バイパーズ』開発チーフの片岡洋氏のあいさつなどもあったのだ。ここで編集部が獲得した、セイコー「アル



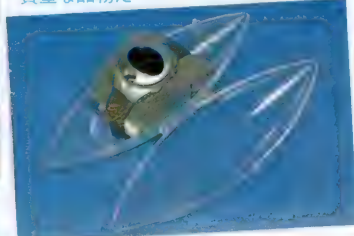
◎全16チーム中、サターンFANはベスト4に輝く成績を挙げた

バスプーン「ファイティングバイパーズ」オリジナルモデル」を1名にプレゼント/あて先は、AM2研FAN「アルバスプーン」プレゼント係まで。



◎パーティーは、多くのサターン関係者が参加して、盛り上がった

◎今のごとき非売品という、とっても貴重な品物だ



## AM2研フリーク

今回は、サターン版が発売された『バイパーズ』と、ゲームセンターに登場した「パーチャファイター3」を記念してのイラストを紹介。今後も、イラスト・情報などの投稿を待っているぞ!



◎川原



あて先  
〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
TIM サターンFAN編集部  
「AM2研フリーク」係まで

## Women Fighters Kids

### 「パーチャファイターキッズ」次号にて「コンボつく〜る」コンテスト 結果発表!

AM2研の公認のもと開催した「パーチャファイターキッズ」コンボつく〜る・コンテスト。審査員に「キッズ」開発チーフである

大崎誠氏を迎えて、優秀作品を選ぶことになった。審査結果は、10月4日発売、No21の「AM2研FAN」で発表するぞ。

\*「アルバスプーン」『ファイティングバイパーズ』オリジナルモデル」プレゼントの応募締め切りは、10月3日(消印有効)です。

# COMING SOON

カミラグスーフ

いつもぎりぎりで飛び込んでくる新作ゲーム情報を紹介しているこのコーナー。今号も初出しの画面写真が満載だ。とれたての新鮮なゲーム情報をご覧ください。

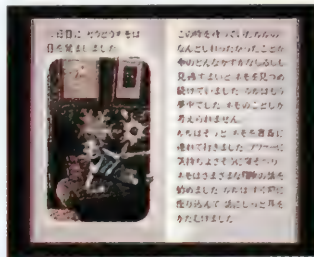
LULU			
発売日	11月1日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	4800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	?%(9月12日現在)

絵本の中の人物が話し、さし絵が動くCD-ROM絵本が登場するぞ。プレイヤーはアイコンを操作して画面の中のページをめくったり、さし絵や文章をクリックす

るだけ。物語の状況に応じて、さし絵の中の人物がアニメーションするぞ。また、歌手の大真妙子さんが、物語を朗読してくれる“朗読機能”も付いているのだ。



●落ちついた色合いと、ほのぼのした音楽で、不思議な雰囲気か漂う



●ただのデジタル絵本じゃないぞ。さし絵が動いて、しゃべるのだ

## 絵本の中の女の子「ルル」とロボット「ネモ」

主人公は好奇心おうせいな10歳の女の子「ルル」。ルルは、絵本の中のお姫様なのだが、遊び相手がないので、さみしい毎日を送っていた。そんなある日、宇宙を

旅するロボット「ネモ」の宇宙船が、絵本の中に不時着したことから2人は出会う。ネモに興味深々のルルは、退屈な毎日から抜け出すため、ネモと旅に出るのだ。



●絵本の中のお姫様ルル。声は人気声優の矢島晶子さんが担当しているのだ



●遠い星からやってきたロボット、ネモ。声は声優の山口勝平さんが演じているぞ

## 物語は全部で9章もあるぞ

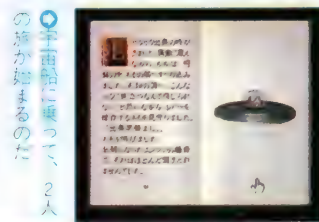
この絵本は全部で9章ある。各章はジャングルや砂漠などが舞台となり、ルルとネモはその中を冒険していくのだ。また章によっては特殊なイベントが用意され、ネモが自分でページをめくって次の章に行ってしまうこともあるぞ。



●砂漠を旅するルルとネモ。ルルが乗ってるラクダは動くのかな



●うっそうとした木々が茂るジャングル。どんな事が起こるのだろうか?



●宇宙船に乗って、2人の旅が始まるのだ

## ストーリーに則してさし絵が動く

絵本の中には数々のさし絵があるのだが、もちろんただの“さし絵”ではない。アイコンをクリックすると変化するのだ。木が風でゆれたり、人物がしゃべりながら歩き出すなど種類も豊富。ストーリーの重要な部分や、盛り上がる場面などでは、文章をクリックすることによって文字が絵に切り替わる。プレイヤーが、より物語に感情移入しやすくなるような仕掛けになっているのだ。



●人形や箱などをクリックすると、いろんな動きを見せてくれるぞ



●ストーリーのイメージに合わせて、風景が変化するのだ。雰囲気もいいぞ

## HT & T ドラゴンズ'ヘヴン(仮称)

発売日	'97年2月	C/D枚数	1枚
発売元	データイースト	複数プレイ	1人用
開発元	データイースト	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	20% (9月12日現在)

中世ヨーロッパの雰囲気漂うRPG。テーブルトークを題材にして作られたストーリーは、「ロードス島戦記」などの「安田均とグループSNE」が担当している。



●フィールド画面ではあらゆる状況に対応しなければならぬ



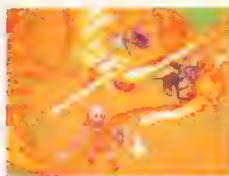
●この仲間で任務を行き出すのだ

## 群島を舞台にしたRPG

美しい島々を舞台に6人のキャラクターたちが、立ちはだかる敵や苦難を乗り越えながら冒険を進めていく。邪魔者はさまざまな武器や魔法を使って蹴ちらすのだ。



●場の中での1シーン、いろいろな情報を聞いて、旅に出発だ



●魔法が命中するとズームアップする。気持ちいいぜ



●広大な大海原。この先にはどんな世界が待っているのだろうか

## 今、冒険が始まる

●迫力の戦闘シーン。仲間たちと力を合わせて、襲ってくる敵を倒せ!!



## 本格4人打ち 芸能人对局麻雀 THE われめDEポン

発売日	10月上旬	C/D枚数	1枚
発売元	ビデオシステム	複数プレイ	1人用
開発元	ビデオシステム	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	7800円	バックアップメモリー	1・プレイデータ
ジャンル	麻雀	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	99% (9月12日現在)

CX系で放送中の深夜番組「われめDEポン」がゲームになって登場した。プレイヤーは番組に登場する10人の芸能人と対局しながら、最強雀士をめざす。麻雀はアイテムなしの4人打ちで、バラエティに富んだセリフ、特目の打ち筋などゲームを盛り上げる要素が多数用意されているのだ。



●いい味出してる蛭子能収さん

## 芸能界最強雀士は?

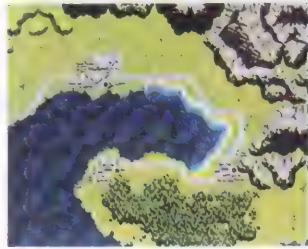


●これが個性あふれる雀士の面々。室井滋さんの速攻リーチには要注意だ

## 大戦略

発売日	未定	C/D枚数	未定
発売元	OZクラブ	複数プレイ	未定
開発元	未発表	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	10% (9月12日現在)

ウォーシミュレーションの代表作である「大戦略」が、現代戦をモチーフにして登場。プレイヤーは、戦車や戦闘機などのユニットをマップ上に配置して、敵軍と戦闘を交えながら陣地を広げていく。最終目標は敵司令部を占領することにある。戦術を駆使して、自軍を勝利へと導くのだ。



●地形の特色がよくわかるマップ

●様々なできあがりつつあるマップ画面完成が待ちどしい



サターン版画面  
初公開!!



## サンダーフォースゴールドバック2

発売日	10月25日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	テクノソフト	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	4800円	バックアップメモリー	13・ボタン設定、ハイスコア
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	45%(9月12日現在)

かつてメガドライブで発売された、「サンダーフォース」シリーズをサターンに忠実移植した、「ゴールドバック」の第2弾。本作では、「Ⅲ」にオリジナルステージをプレイすることができる



●家庭で遊べなかったオリジナルステージをプレイすることができる

ージを加えて業務用に移植した「AC」と、美しいグラフィックで好評だった「Ⅳ」の2作品が収録されている。シューティングファンは、注目すべき1本だ。

### サンダーフォースⅣ



●メガドライブで実現していた、巨大ボスの戦闘をサターンで体験だ

### 迫力満点のムービー

「ゴールドバック1」同様に、本作でもムービーが収録されている。今回は「サンダーフォースⅣ」のストーリーをムービーで楽しめる。オーン帝国に立ち向かう「ライネックス」の勇ましい戦闘シーンを見ることができるぞ。



●サターンの機能を使って、自機もムービーできれいに再現されている



●敵からのレーザー攻撃をかわせ

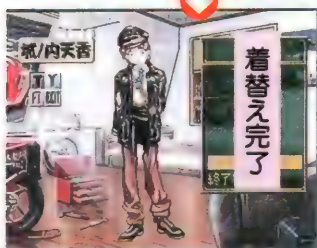


●敵を一撃で倒してしまう「ライネックス」

## はいばあセキュリティーズS

発売日	今冬	CD枚数	1枚
発売元	バック・イン・ビデオ	複数プレイ	1人用
開発元	バック・イン・ビデオ	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	未定	現在の開発状況	60%(9月12日現在)

エリート美少女警察官を育てていく、育成シミュレーションゲームが登場。プレイヤーは課長となり、3人の女の子たちを各種任務で成長させたり、管轄を増やしていくのが目的。カードを使ったバトルや、下着姿が見られるお楽しみ「着替えモード」もあるぞ。



●「城ノ内 天香」18歳  
曲線的なメカオタクだ

●「三ツ沢 綾理」21歳  
クールな女の子だ

●「琴吹 あやめ」19歳  
おっとりとした子だ

## バトルバ

発売日	11月29日	CD枚数	1枚
発売元	日本ビクター	複数プレイ	6人同時
開発元	エインシャント	対応周辺機器等	マルチターミナル6/ルーシングコントローラ/ムービーカード
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	16・プレイデータ
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%(9月12日現在)

バトルフィールド内で、複数の車同士が戦うカーアクション。6台の個性豊かな車の中から1台を選択し、ミサイルやレーザーなどの武器を駆使して、相手の車を倒していくのだ。対戦モードでは、「マルチターミナル6」を使うことにより、最大6人まで対戦可能となる。しかも自分の車の武器を変更することができたり、車の性能をパワーアップさせていくという楽しみ方も用意されているぞ。



●相手の車をやっつけろ!!



●ラリー・カーや戦車などから気に入ったものを選ぼう



●3台の車が入り乱れての迫力のあるバトル

# ブラッドファクトリー

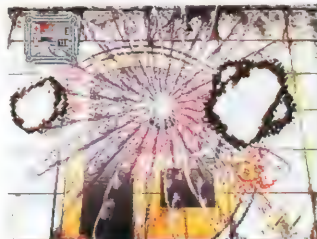
発売日	11月15日	CD枚数	1枚
発売元	エレクトロニック・アーツ・ピクチャー	複数プレイ	2人同時
開発元	インタープレイ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	20・プレイデータ、ボタン設定
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	80% (9月12日現在)

使用武器、移動速度、防御力が異なる6人のキャラクタの中から1人を選び、刑務所から脱獄するシューティングゲーム。敵は倒された時に血だるまになったり、黒焦げになったりとスプラッタな演出が多数施されている。

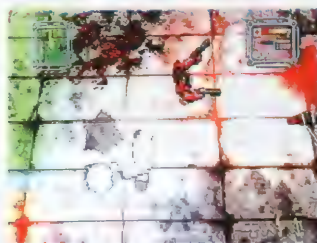
## 6人の中から選べ



① 火炎放射器やミサイルなど6人の使用する武器はさまざま



② 画面上にいる全ての敵に強力なダメージを与えられるスーパーボム

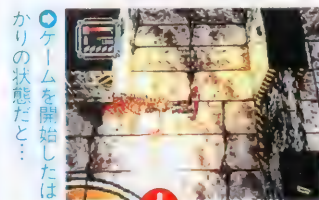


③ 2人同時プレイも可能だぞ

## 刑務所から脱出しろ

最果ての惑星ラルフにあるファクトリー刑務所。この刑務所には、キーが必要な扉やワープゾーンなどのトラップが多数仕掛けてあり、迷路のような構造になっているので、脱獄は一筋縄ではいかない。

部屋にあるアイテムを拾い、武器をパワーアップさせ進んでいく。ステージクリア後にはコインの回収率や敵を倒した数に応じて、さまざまな評価が与えられるぞ。



④ ゲームを開始したばかりの状態だと...

⑤ アイテムを取ると火力が大幅にアップ!!



⑥ キーを手に入れ扉を開けろ



⑦ 普通では行けない隠し部屋もあるぞ



⑧ ステージ終了時にはプレイヤーの行動に対する評価が出るのだ

# アイアンマン/XO

発売日	11月	CD枚数	1枚
発売元	アクレイトジャパン	複数プレイ	2人同時
開発元	リアルタイム	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー、パスワード
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70% (9月12日現在)

アメリカの人気コミックヒーロー、「アイアンマン」と「XO」が活躍するアクションゲーム。コマンド入力による「空中ホバリング攻撃」や「前後同時攻撃」を駆使して全20ステージを進むのだ。



① こちらは「アイアンマン」のキャラクター

② こちらは「XO」のキャラクター



③ 空中に浮いて攻撃できる「ホバリング攻撃」。高い位置の敵に有効だ

## 2人協力プレイ



④ 2人で戦えば向かうところ敵なし?

# NFLクォーターバッククラブ'97

発売日	11月	CD枚数	1枚
発売元	アクレイトジャパン	複数プレイ	12人同時
開発元	イグアナ	対応周辺機器等	マルチターミナル6
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アメリカンフットボール	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	95% (9月12日現在)

アメリカンフットボールのプロリーグNFL。その全30チームの選手がすべて実名で登場するスポーツゲーム。「'96」との変更点は、データが一新され、チーム間での選手のトレードが可能になったことだ。「マルチターミナル6」による12人同時プレイができるぞ。



① 「マルチターミナル6」を2つ使えば、12人同時に試合を楽しむことができるぞ



② フォーマーシヨンの数は430もある



③ 相手チームの選手にキツイタタックルをお見舞いしろ

# ゲームギア &キッズギア

# FAN

## 出張版

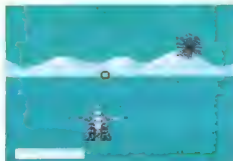
今回はサターンでもおなじみの2本を紹介。ゲームギアになり、どう生まれかわったか注目!

### パンツァードラグーンMINI

11月22日発売予定/セガ/価格未定/4Mbit

サターンでおなじみのポリゴン3Dシューティングが、「MINI」としてゲームギア用にアレンジされて登場する。自機はドラゴンと、それにまたがる少年。画面の奥と手前から出現する敵キャラを、少年が射るショットと、ドラゴンが放つロックオンレーザーで蹴散らしていくのだ。

●ポリゴンを使わなくても「パンツァー」だ



●画面の奥へ、奥へと、ひたすら飛行していく



●「パンツァー」おなじみの「ロックオンレーザー」。敵を一気に撃退

### 画面せましと巨大戦艦登場

1、2ステージ最後のボスキャラは、サターン版にも登場した巨大戦艦。画面奥から、激しい攻撃を仕掛けてくる。ボスの残り体力がメーターで表示されているので、攻撃の目安となるだろう。

●1ステージ目のボス。また序の口

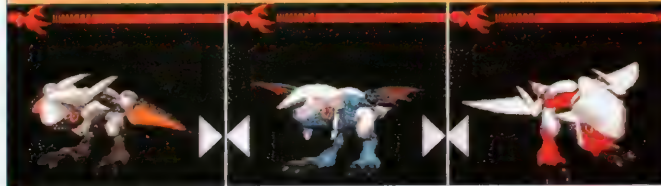


ボス来襲!

●2ステージ目のボス。少し種がほしい?

### プリティな3匹のドラゴン

下の3種類のドラゴンから1匹を選んで出陣だ



### GGポートレート ぱい ちえん

11月22日発売予定/セガ/価格未定/4Mbit

昨年末から今年初めにサターンで発売された、「パーチャファイターCGポートレート」。そのキッズキャラ版が「GGポートレート」である。第1弾として「ぱい ちえん」が登場するのだ。ラウとの親子ゲンカの様子や、「CGポートレート」のシーンなどが、キッズキャラにデフォルメされているものを収録している。

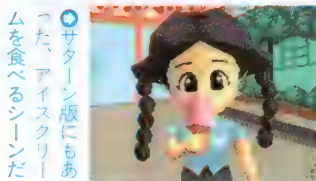
#### 親子ゲンカ!



●「ケンカするほど」とはよく言うけど、この親子には当てはまらない



●家を飛びだして、動物園でアルハイト生活



●サターン版にもあった、アイスクリームを食べるシーンだ



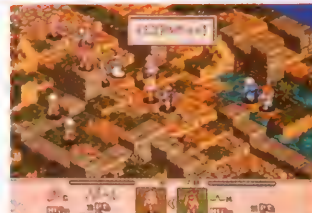
●カメラの前では笑顔を見せる

## GIRI GIRI 新着タイトル動向

### すべりこみ情報

「SEGA AGES」シリーズの新作が2本発表。1本目はパステル調のグラフィックが美しい横スクロールシューティング、「ファンタジーゾーン」。もう1本は正式名称は未定だが、「アップダウン」、「フリッキー」、「ヘッドオン」、「ペンゴ」の業務用4作品を1本に収録したものの。どちらも発売日、価格ともに未定。

リバーヒルソフトから「タクティクス オウガ」のサターン版画面が到着! スーパーファミコン版ではハードの制約で実現できなかった仕様を盛り込むべく検討中らしいぞ。詳細は次号!



●本邦初公開! これがサターン版「タクティクス」の画面だ!!



●主人公デニム役の佐々木望ほか、冬間由美、関俊彦、金月真美など豪華声優陣が出演予定だ

# 期待作

気になるソフトの進行状況を


毎号チェック!!

## 最新状況 REPORT

読者の期待が大きいソフトの進行状況を、メーカーの広報さんや開発の方々が、ナマの声でお伝えるぞ。パーセンテージを毎号チェックだ!

※9月12日現在の情報です。

### デイトナUSA Circuit Edition

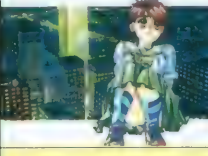


- 発売元・開発元: セガ
- 発売日: 未定 ●価格(税別): 未定
- レース、2人同時、レーシングコントローラー対応

**開発状況** 新たななる迫力が君に…  
自動車レースの大迫力が話題となった「デイトナUSA」が、新たな魅力を引っさげて登場します。2P対戦はもちろん、新コースやその他の要素も追加。今話題の「XBAND」にも対応しています。期待してください。  
(CSプロモーション部/南雲靖士)

65%

### 卒業S




- 発売元・開発元: NECインターチャネル
- 発売日: 未定 ●価格(税別): 6800円
- 育成シミュレーション、その他未定

**開発状況** 完全なる「卒業」。それはサターン版  
「卒業S」の完成に向け、女の子たちのかわいさもグレードアップできました。まだ皆さんに見てもらえないのが残念だけど、完璧な彼女たちを見てもらいたいで、もうちょっと待っててください。  
(アミューズメントグループ/田中裕子)

65%

### 電腦戦機バーチャロン




- 発売元・開発元: セガ
- 発売日: '98年内 ●価格(税別): 未定
- 3Dアクション、2人同時、専用スティック対応

**開発状況** まさかの出来映え! 乞うご期待!!  
開発は順調に進み、続々とゲーム内容の詳細がお知らせできる状況となっております。60%程度の完成度でも、取材に来られた方々が驚くほどの出来映え。サターン版オリジナルの要素ももうすぐ公開できそうです。  
(CSプロモーション部/南雲靖士)

60%

### 同級生2




- 発売元・開発元: NECインターチャネル
- 発売日: 未定 ●価格(税別): 未定
- アドベンチャー、18歳以上推奨、1人用、シャトルマウス対応

**開発状況** 「お兄ちゃん…」とささやくのは…  
開発は現在順調です(ホトですよ〜)。でもまだ声優さんは未定なのです。登場人物の多い作品だけに、ユーザーの皆さんも気になってるかな。でも、まだ先のお楽しみ! っことで待っててくださいね。  
(アミューズメントグループ/田中裕子)

30%

### リグロード サーガ2




- 発売元・開発元: セガ・マイクロキャビン
- 発売日: 11月8日 ●価格(税別): 5800円
- シミュレーションRPG

**開発状況** 声優陣も豪華。いい味出してるぞ!  
今回は「リグロード サーガ2」に参加してもらった豪華声優陣を一挙に紹介しました。ゲームの味付けとして、雰囲気も満点。次号からは、さらに強力になったストーリー、世界観を公開。おもしろいこと間違いなし!  
(CSプロモーション部/南雲靖士)

70%

### 下級生




- 発売元・開発元: エルフ
- 発売日: 未定 ●価格(税別): 未定
- アドベンチャー、18歳以上推奨、その他未定

**開発状況** オリジナルを超えるグラフィック!  
パソコン版の16色画面に比べ、サターン版では1024色使えますので、表現の幅が広がり、グラフィックは大幅にグレードアップ!! 皆さんにもうすぐ実感していただけると思います。  
(営業部/よっしー)

25%

### バーチャコップ2

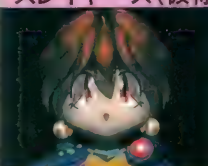


- 発売元・開発元: セガ
- 発売日: 未定 ●価格(税別): 未定
- 3Dシューティング、2人同時、バーチャガン/シャトルマウス対応

**開発状況** オリジナル要素にもうすぐ着手!  
ステージ3の全貌が見えつつある状態まで進んでいます。ステージ3が完成すれば、読者の皆様が注目されている、サターン版オリジナル要素に取りかかる予定です。もう少しの間だけ、待っててください。  
(AM2研バブ/笠原 淳)

70%

### スレイヤーズ(仮称)




- 発売元・開発元: 角川書店・オニオンエッグ
- 発売日: '97年春 ●価格(税別): 6800円
- シミュレーションRPG、その他未定

**開発状況** 今からでも遅くはない!! 勉強じや  
開発は水面下でじりじりと進んでいます。ある程度の絵や画面が揃ったら、誌上で紹介していただくかな〜と思っています。その間に私はファンの皆さんに負けずに、「スレイヤーズ」の知識を蓄える…予定です。  
(ソフト事業部/洋介山)

25%

### シャイニング・ザ・ホーリアーク




- 発売元・開発元: セガ・ソニック
- 発売日: 未定 ●価格(税別): 未定
- ロールプレイング、その他未定

**開発状況** 3DRPGの最高峰を目指す!  
着々と開発が進行しており、あっと驚く画面写真が続々と公開できそうです。皆さんの期待を裏切らないよう鋭意制作中です。3DRPGの常識をくつがえす新しい「シャイニング」シリーズにどうぞご期待ください。  
(開発部/大高 進)

60%

### ルナ シルバースターストーリー




- 発売元・開発元: 角川書店・ゲームアーツ/日本アートメディア
- 発売日: 10月25日 ●価格(税別): 6800円
- ロールプレイング

**開発状況** 出発は10月25日。備えよ、冒険者たち…  
みんな、用意はいいだろうか。前回の冒険を経験した者もいるだろうが、今回はまた別物なので、油断しないように。各自、バックナパンを読みなおして発売日に臨むこと。6800円持参でソフト売り場に集合! 以上。  
(ソフト事業部/吟遊(カラオケ)剣士の洋介山)

80%

### サムライスピリッツ斬紅郎無双剣




- 発売元・開発元: SNK
- 発売日: 11月8日 ●価格(税別): 5800円・6800円(拡張RAM付)
- 格闘アクション、2人同時、拡張RAMカートリッジ対応

**開発状況** 発売日は11月8日に決定!!  
拡張RAMカートリッジ対応第2弾、「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」の発売日が11月8日に決定! 「サムスピ」シリーズの魅力は、何と言っても「弱・中・強斬り」。相手を斬った時の爽快感は格別ですよ!  
(企画宣伝部宣伝課/中村昭夫)

?

### グランディア



- 発売元・開発元: ゲームアーツ
- 発売日: '97年春 ●価格(税別): 未定
- ロールプレイング、CD2枚組

**開発状況** 人間味あふれる、あたたかい物語のRPG  
少年ジャスティンの冒険物語。私は個人的にカメの形の鳥が好きです(もちろんフルボリゴン)。物語も、グラフィックも音楽も音響もぜんぶ超感動! です。それにキャラクタがみんなすっごくかわいい。完成が楽しみです。  
(業務部/りか)

60%

**魔法学園ルナ(仮称)**

●発売元・開発元: ゲームアーツ・スタジオアレックス  
●発売日: 未定 ●価格(税別): 未定  
●ロールプレイング

開発状況 **50%**  
ルナワールドを堪能できる空飛ぶRPG  
アニメーションのアフレコに立ち会ってきました。エリーが、レナが、セニアがしゃべってるうーっ / 声優さんってホントうまいなあ。感動感動。え? ゲーム本編? それは言うまでもありません。期待しまくってね。  
(ゲームアーツ/杉谷 祐)

**BAROQUE(バロック)**

●発売元・開発元: スティング  
●発売日: 未定 ●価格(税別): 未定  
●ロールプレイング

開発状況 **12%**  
BAROQUE突進開始する!! の巻  
現在どこまで突き進むかを決めつつありますが、誰も妥協しないもんだからジャレにならん。ハードの制約とか時間とか、倫理とかあるだろう、いいのか、これで。いや、いいのだ! ばびつとやろうぞ!! という状況。  
(スティング/米光一成)

**エアーズアドベンチャー**

●発売元・開発元: ゲームスタジオ  
●発売日: 今秋 ●価格(税別): 未定  
●ロールプレイング、戦闘時のみ2人同時

開発状況 **?**  
飛ばばイってモンじゃないでしょ  
ドラゴンに乗って大空を移動ってRPGの定番だよな。でも、「エアーズ」のドラゴンはありきたりの超ダサなデザインじゃなくて、半透明の羽で風に乗ってるカンジ。永野さんらしい繊細なイメージでしょ?  
(制作部/奥谷真紀)

※写真はイメージCGです。

**フォトジェニック**

●発売元・開発元: サン電子(サンソフト)  
●発売日: '97年春 ●価格(税別): 未定  
●シミュレーション、その他未定

開発状況 **10%**  
私をかわいく撮ってね!  
すぎやま現象先生のかわいイラストで、「フォトジェニック」の世界は着々と構築中です。早くみんなに見せてあげたい、と思いつつ大事にしています。主題歌だけならサンソフトのラジオ番組で聞けるかも?  
(サンソフト事業部/今関いずみ)

※写真はパソコン版のもです。

**卒業クロスワールド**

●発売元・開発元: 小学館プロダクション/マーカス  
●発売日: 11月上旬 ●価格(税別): 5800円  
●アドベンチャー

開発状況 **50%**  
あなたといっしょに翔びたい…  
「卒業クロスワールド」はグラフィックやシナリオを徹底的に見直し、調整を加えながら順調にコンパイル作業が進んでいます。お楽しみのオリジナルボイス・ドラマでは、声優さんたちのノリのいい熱演が聴けますよ!  
(ソフト開発部/新井 聡)

**探偵神宮寺三郎 未完のルポ**

●発売元・開発元: データイースト  
●発売日: 11月下旬 ●価格(税別): 5800円  
●アドベンチャー

開発状況 **95%**  
闇に閉ざされた街「新宿」に奴が帰ってきた  
たぶんおそらく今ごろマスターアップしてるはずですよ。いに神宮寺先生、復活です。今回はキャンペーンも大々的に行います。「謎の事件簿」を解いて、犯人を当てると、なんと神宮寺先生愛用のアレをプレゼント!  
(宣伝課/宮下)

**銀河英雄伝説**

●発売元・開発元: 徳間書店・マイクロビジョン  
●発売日: 11月29日 ●価格(税別): 5800円  
●シミュレーション

開発状況 **76%**  
銀河の歴史が、また1ページ  
アニメパートのフィルムも完成し、これでゲーム中に使用する素材はすべて準備完了!! あとは発売日を目指してスタッフ一同頑張っていくだけです。皆さんの期待を裏切らないように努力しています。  
(マルチメディア企画部/湊 博道)

**シルエットミラージュ**

●発売元・開発元: トレジャー  
●発売日: 未定 ●価格(税別): 未定  
●アクション

開発状況 **5%**  
2つに分かれた世界。あなたには救えますか  
ただいま開発者一丸となってガンバッテおります。2つの属性を使い分けるプレイヤーの仕様もさらに深めています。開発機上ではもう動いていますが、まだまだ誌面発表はハズカシッス。もう少し待って欲しいス。  
(開発部/ゆげゆげまん)

※写真はイメージイラストです。

**重装機兵レイノス2**

●発売元・開発元: 日本コンピュータシステム  
●発売日: 12月 ●価格(税別): 未定  
●アクション

開発状況 **60%**  
TOUGH ENOUGH レイノス2!  
◎開発者紹介6。山下光徳~プログラマー。自らをゴーストプログラマーと言いつつも、実はチームの影の支配者である。三国志の「曹操」を敬い、慕ぶため、夜遅くに出版社に、朝早くに帰る。  
(メサイヤ/アムラー佐藤)

**銀河お嬢様伝説ユナREMIX**

●発売元・開発元: ハドソン  
●発売日: '96年内 ●価格(税別): 未定  
●アドベンチャー

開発状況 **65%**  
魅力爆発 / 闘いの中で真実が生まれる /  
現在バトルムービー作成中 / 「REMIX」のために描き直した、あの13人衆が帰ってくる。レーザー、ビーム、ソードなど、ありとあらゆる攻撃でユナを襲う。ユナもマトリクス3姉妹の力を借り、闇に立ち向かう!  
(開発 藤原)

**天外魔境 第四の黙示録**

●発売元・開発元: ハドソン  
●発売日: '96年内 ●価格(税別): 未定  
●ロールプレイング、CD2枚組

開発状況 **77.7%**  
ゴシックホラー黙示録、豪華声優陣で登場 /  
いよいよ仕上げの時期となりました。最後の最後まで気は抜けません。最近では出来上がったイベントをビデオでチェックしながら、出前のカレーを食う毎日です。あと10回くらい食べば、見通し明るくなる予感……。  
(和 左陣/長山 豊)

**ゼロヨンチャンプDoozy-J Type-R**

●発売元・開発元: メディアリング  
●発売日: '96年内 ●価格(税別): 未定  
●レース、18歳以上推奨、対戦モード時のみ2人同時

開発状況 **43%**  
"J"は神風レーサー、「Jehu」の"J"  
夢は全米制覇。火の玉野郎の過激な青春、これが「Doozy-J」だ。現在ADVキャラもほぼ完成、RPGなどミニゲームのグラフィックに全力投球中。そしてヘヴィメタルなオープニングもギンギンにスパーク中!  
(CS事業部/菅原尚志)

**タクティクスオウガ**

●発売元・開発元: リバーヒルソフト  
●発売日: 12月13日 ●価格(税別): 5800円  
●シミュレーションRPG

開発状況 **50%**  
ダブル購入キャンペーンに注目、注目 /  
サターン版「タクティクスオウガ」と「伝説のオウガバトル」の両方をご購入いただいた方に、「特製メタルフィギュア」や、「オウガ限定パワーメモリー」が当たるW購入キャンペーンを実施。広告やチラシをお見逃しなく!  
(商品戦略室/原)

**EO(エネミー・ゼロ)**

●発売元・開発元: ワープ  
●発売日: 12月 ●価格(税別): 6800円  
●アドベンチャー、CD4枚組、マルチコントローラー対応

開発状況 **50%**  
マイケルナイマン来日コンサートに涙…  
渋谷オーチャードホールで行われたマイケルナイマンのコンサートに来てくれた皆さん、ありがとうございます。もちろん「EO」の曲も演奏されました。ちなみに「EO」のCDは10月21日にキティレコードより発売です。  
(企画・営業部/杉浦博英)

# 新作発売

# カレンダー

## セガサターン&ゲームギア(キッズギア)

カレンダーの見方

発売日 ソフトもしくは機器名 ★メーカー名  
(正式社名以外にブランド名などがある場合カッコ  
くくりで併記) /メディア及び容量 (ROMのみ)  
+追加機能もしくは付属品 /予定価格 (税別)  
注: ソフトもしくは機器名の前に「初」と付いていて文字が青く  
書かれているものは、今号で新作発売カレンダーに初登場したも  
の。また、「★」「☆」「◎」と付いていて文字が赤く書かれ  
ているものは、それぞれソフトのタイトルもしくは発売元メー  
カーが変更されたソフトです。  
「モデム」「RAM」は、それぞれセガサターンモデムによる  
通信対戦、もしくは拡張RAMカートリッジに対応するソフトで  
す。ほかに「周辺機器」、「限定版」、「X指定」と表記したもの  
があり、それぞれ商品の性質を現しています。

### セガサターン

#### 9月

- 20日 (RAM)リアルバウト闘狼伝説 ★SNK/CD-ROM+拡張RAMカートリッジ/8800円  
SEGA AGES/アウトラン ★セガ/3800円  
Destruction derby ★ソフトバンク/5800円  
機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー ★バンダイ/4800円
- 27日 女子高生の放課後…ぶくろい ★アテナ/4980円  
グッドアイランドカフェ/飯島愛 ★インナーブレイン/5000円  
三國志V ★光栄/9800円  
ときめきメモリアル対戦ばすだま ★コナミ/5600円  
ブラドルDISC Vol.3 大島朱美 ★Sada Soft/3000円  
サクラ大戦 ★セガ/CD-ROM2枚組/6800円  
(限定版)サクラ大戦 ★セガ/CD-ROM2枚組+シャトルマウス/8800円  
SEGA AGES/アフターバーナーII ★セガ/3800円  
(モデム)セガラリー~チャンピオンシップ~プラス ★セガ/5800円  
マジカルドロップ2 ★セガ/5800円  
(X指定)ホーネット・カジノ ★ソシエタ代官山/CD-ROM3枚組/7900円  
闘神伝URA ★タカラ/5800円  
(X指定)サンダーフォース ゴールドパック1 ★テクノソフト/4900円  
(X指定)麻雀四姉妹 若草物語 ★ナグザット/8800円  
奥寺康彦の世界をめざせ/サッカーキッズ(入門編) ★富士通パレックス/4800円  
めざせアイドル☆スター/ 夏色メモリーズ(麻雀編) ★北部通信工業(シャロック)/6800円  
ギャルズバニックス ★毎日コミュニケーションズ/6300円

#### 10月

### 4日 SATURNFAN No.21 発売

- カオス コントロール リミックス  
★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/4800円  
アンジェリークSpecial プレミアムBox ★光栄/8800円  
ウニングポスト2 プログラム'96 ★光栄/6800円  
麻雀大会II Special ★光栄/6800円  
Turf Wind'96~武蔵 競走馬育成ゲーム~ ★ジャレコ/6800円  
GAME-WARE Vol.3 ★セガ/1980円  
actua SOCCER ★ナグザット/5800円  
平和パチンコ総選挙 ★ナグザット/7800円  
エターナルメロディ ★メディアワークス/5800円
- 10日 Mighty Hits ★アルトン/5800円  
パップ・ブリーダー ★サイ・メイト/5800円
- 18日 ぎゅわんぶらお自己中心派 TOKYO MAHJONGLAND ★ゲーム アーツ/8800円  
Jewels of the Oracle オラクルの宝石 ★サン電子(サンソフト)/5980円  
ラングリッサーIII ★日本コンピュータシステム(メサイヤ)/6200円
- 25日 シェルショック ★エレクトロニック・アーツ・ピクチャー(EAV)/5800円  
ルナ シルバースターストーリー ★角川書店/ゲーム アーツ/6800円  
ワールドシリーズベースボールII ★セガ/5800円  
(X指定)サンダーフォース ゴールドパック2 ★テクノソフト/4800円  
マスター オブ モンスターズ ~ネオ ジェネレーションズ~ ★東芝EMI/6800円  
ズープ ★メディアクエスト/4800円
- 上旬 本格4人打ち 芸能対局麻雀 THEわれめDEポン ★ビデオシステム/7800円  
未定 スターファイター3000 ★イマジニア/6800円  
ブレンデッド13 ★ココナッツジャパンエンターテインメント/6500円  
アースウォーム・ジム2 ★タカラ/5800円  
怪盗セイント・テール ★トミ〜/6800円  
TRYRUSH DEPPY(トライラッシュ・デッピー) ★日本クリエイト/5800円  
BATSUGUN ★バンプレスト/5800円

#### 11月

- 1日 セクシーパロディウス ★コナミ/4800円  
LULU ★セガ/4800円  
伝説のオウガバトル ★リバーヒルソフト/5800円
- 8日 (RAM)サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 ★SNK/5800円  
(初・RAM)サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣  
★SNK CD-ROM+拡張RAMカートリッジ 6800円  
リグロード サーガ2 ★セガ/5800円
- 15日 フィスト ★イマジニア/6800円  
ブラッドファクトリー ★インターブレイン/5800円  
デジタルピンボール ネクロノミコン ★カゼ/5800円
- 22日 マジックカーペット ★エレクトロニック・アーツ・ピクチャー(EAV)/5800円  
AQUAZONE オプションディスク1 ★オープンブックス/6800円

- AQUAZONE オプションディスク2 ★オープンブックス/6800円  
AQUAZONE オプションディスク3 ★オープンブックス/6800円  
AQUAZONE オプションディスク4 ★オープンブックス/6800円  
AQUAZONE オプションディスク5 ★オープンブックス/6800円  
ハイパーデュエル ★テクノソフト/5800円
- 29日 太閤立志伝II ★光栄/7800円  
ブラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ ★Sada Soft/3800円  
銀河英雄伝説 ★徳間書店/5800円  
バトルバ ★日本ビクター/6800円  
西暦1999 ~フアラオの復活~ ★BMGビクター/5800円  
対局将棋 極II ★毎日コミュニケーションズ/6800円
- 上旬 ステークスウィナー G1完全制覇への道 ★SNK/5800円  
卒業クロスワード ★小学館プロダクション/5800円  
ファンキーファンタジー ★吉本興業/5800円
- 下旬 美少女戦士セーラームーンSuperS ~Various Emotion~ ★エンジェル/5800円  
探偵 神宮寺三郎 未完のルポ ★データイースト/5800円
- 未定 IRON MAN/XO ★アクレイトジャパン/5800円  
NFLオクターバックス'97 ★アクレイトジャパン/5800円  
戦国ブレード ★アトラス/6800円  
プリクラ大作戦 ★アトラス/6800円  
ぱにっくちゃん ★イマジニア/6800円  
メルティランサー ~銀河少女警察2066~ ★イマジニア/7800円  
大運動会 ★インクリメントP/5800円  
NHL パワープレイ'96 ★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/5800円  
皇龍三國演義 ★エクスティング/5800円  
SEGA AGES/藤下にイチダントアール ★セガ/4800円  
(モデム)デイトナUSA Circuit Edition ★セガ/5800円  
ピクトリーゴール WORLD WIDE edition ★セガ/5800円  
MAKING OF NIGHTTRUTH 2 VOICE SELECTION  
★ソネット・コンピュータエンターテインメント/価格未定  
心霊探偵師 太郎丸 ★タイムワナー インタラクティブ/5800円  
DX日本特急旅行ゲーム ★タカラ/5800円  
actua GOLF ★ナグザット/5800円  
タイハード・トリロジー ★20世紀フォックスホームエンターテインメントジャパン/5800円  
風水先生 ★博報堂/5800円  
機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者 ★バンダイ/4800円  
月下の棋士 ~王竜戦~ ★バンプレスト/5800円

#### 12月

- 6日 きゅーんくっく ★アクティビジョン・ジャパン/価格未定
- 13日 3D ウルトラピンボール ★シエラ・バイオニア/5800円  
ディスクワールド ★メディアエンターテインメント/博報堂/5800円  
タクティクス オウガ ★リバーヒルソフト/5800円
- 20日 (X指定)3Dベースボールザ・メジャー ★BMGビクター/5800円
- 上旬 (X指定)M-君を伝えて~ ★ダズ 5800円
- 中旬 (初)タカラマコン~戦術編とんこうでんき~ ★バトラ/6800円
- 下旬 ストリートレーサーデラックス ★ユービーアイソフト/価格未定
- 未定 太平洋の嵐2 ★イマジニア/価格未定  
(初)逆襲弾 ★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/5800円  
Jリーグエキサイトステージ(仮称) ★エポック社/価格未定  
オーバードライブINGT-R ★エレクトロニック・アーツ・ピクチャー(EAV)/5800円  
スーパーバズルファイターII X ★カプコン/価格未定  
ロックマン8 メタル ヒーローズ ★カプコン/価格未定  
きゃんざんパニー・ブルミエール2(仮称) ★キッド/価格未定  
出世麻雀 大接待 ★キングレコード/5800円  
三國志 リターンズ ★光栄/6800円  
永世名人II ★コナミ/5300円  
実況おしゃべりパロディウス~forever with me~ ★コナミ/4800円  
実戦パチスロ必勝法/4 ★サミー工業/価格未定  
クレイジーイワン ★ソフトバンク/価格未定  
ドラゴンマスターシルク ★データム・ポリスター/6800円  
重装機兵レイノス2 ★日本コンピュータシステム(メサイヤ)/価格未定  
ウルトラマン 光の巨人伝説 ★バンダイ/CD-ROM+ROM(容量未定)/7800円  
MAPICA ~真実の世界~ ★ビクター エンターテインメント/5800円  
アポなしギャルズ お・り・ん・ほ・す・♡ ★ヒューマン/価格未定  
(初)2TAX GOLD ★ヒューマン 5000円  
ファイヤープロレスリングS 6 MEN SCRAMBLE ★ヒューマン/価格未定  
エネミーゼロ ★ワープ/CD-ROM4枚組/6800円

#### '97年1月以降

- 1月未定 ドラゴンハート ★アクレイトジャパン/5800円  
マリオ武者野郎の超将棋盤 ★キングレコード/7800円

# NEW PRODUCTION SALE CALENDAR

## SANKYO FEVER 実機シミュレーションS(仮称)

★ティニー・エヌ研究所 / 価格未定  
アドヴァンストV.G. ★TGL/7800円  
超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか ★バンダイビジュアル/6800円  
ミニ四駆(仮称) ★メディアクエスト/価格未定

- 2月未定  
アイアンブラッド ★アクレイトジャパン/5800円  
JAMエクストリーム ★アクレイトジャパン/5800円  
Space JAM ★アクレイトジャパン/5800円  
WWF In Your House ★アクレイトジャパン/5800円  
HT&T ドラゴンズヘヴン(仮称) ★データイスト/価格未定  
麻雀青天井 ★毎日コミュニケーションズ/5800円
- 3月未定  
フィッシング甲子園II ★キングレコード/6800円  
スチームハーツ ★TGL/価格未定  
ハークス アドベンチャー ★BPS/5800円  
ポティパイオニクス〜驚異の小宇宙 人体 ★メディアクエスト/5800円
- 7月未定  
ギルティギア ★アークシステムワークス/5800円

## 発売日未定

- 9 秋 南の島にブタがいた ルーカスの大冒険  
★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/5800円  
スーパーパンコレクション ★カプコン/5800円  
だいな♡あいらん 予告編 ★ゲーム アーツ/価格未定  
エアーズアドベンチャー ★ゲームスタジオ/価格未定  
忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖 ★ジャレコ/価格未定  
ファンタステップ ★ジャレコ/価格未定  
(周辺機器)拡張RAMカートリッジ ★セガ/5800円  
FARADOON(ファラドゥーン) ★パイオニアLDC/価格未定  
紫炎龍(仮称) ★重 / 価格未定
- 今 冬 ハート オブ ダークネス ★セガ/6800円  
はいばあセキュリティーズS ★バック・イン・ビデオ/価格未定  
バーチャバースII(仮称) ★マップジャパン/価格未定
- '96 年 パチンコ倶楽部 ★アイ・エス・シー/価格未定  
ウルフファンク 空牙2001・SS ★エクシング/5800円  
エンジェル グラフィティ(仮称) ★ココナッツジャパンエンターテイメント/価格未定
- RENSA-恋鎖- ★シグナルライト/5800円  
RENSA-恋鎖-限定版 ★シグナルライト/8800円  
電脳戦艦バーチャロン ★セガ/価格未定  
シャニング ザ ホーリアーク ★ソニック/価格未定  
NIGHTTRUTH -Explanation of the paranormal- "MARIA"  
★ソネット・コンピュータエンターテイメント/価格未定  
ブラストウィンド ★テクノソフト/価格未定
- 銀河お嬢様伝説ユナREMIX ★ハドソン/価格未定  
天外魔境 第四の黙示録 ★ハドソン/CD-ROM2枚組/価格未定  
ゼロヨンチャンプDooZy-J Type-R ★メディアリング/価格未定
- '97 年 春 THE CROW:CITY OF ANGELS(仮称) ★アクレイトジャパン/5800円  
スーパーモトクロス チャンピオンシップ ★アクレイトジャパン/5800円  
ナイスショット ★アクレイトジャパン/5800円  
MAGIC:THE GATHERING(仮称) ★アクレイトジャパン/5800円  
デザイモン(仮称) ★アテナ/価格未定  
ロッククライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編 ★ウイネット(NETYOU)/価格未定  
異説サムライスピリッツ 武士道烈伝 ★SNK/価格未定  
(初)メタルスラッグ ★SNK 価格未定  
スレイヤーズ(仮称) ★角川書店 価格未定  
クオヴァティス 2 -悪魔強襲オヴァン・レイ- ★グラムス/8800円  
グランディア ★ゲーム アーツ/CD-ROM2枚組 価格未定  
魔法学園LUNAR/ ★ゲーム アーツ/CD-ROM2枚組 価格未定  
フォトジェニック ★サン電子(サンソフト)/価格未定  
(初)イラバード(仮称) ★システムサムコ テレビ朝日 価格未定  
ゲーム天国 ★ジャレコ/価格未定  
(初)DDD(仮称) ★タカラ 価格未定  
機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者 ★バンダイ/価格未定  
グググの鬼太郎(仮称) ★バンダイ/価格未定  
(初)オペリスク ★BMGビクター 価格未定  
クロック/(仮称) ★メディアクエスト/価格未定  
キューパトラ ★やのまん(ヤノマンガムズ)/価格未定
- '97 年 夏 スパイダー(仮称) ★BMGビクター/価格未定  
タンク(仮称) ★BMGビクター/価格未定
- '97 年 (初)ジーベクター ★伊藤忠商事 価格未定  
ガーディアンフォース ★サクセス/価格未定  
コットン2 ★サクセス/価格未定  
SKULL FANG-空牙外伝- ★データイスト/価格未定
- 未 定 囲碁 ★アスキー/8800円  
タービスタリオン(仮称) ★アスキー/価格未定  
TFX ★イマジニア/価格未定  
イレブンス アワー ★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/価格未定  
グリッド ランナー ★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/価格未定  
コマンド&コンカー ★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/価格未定  
スポルト(仮称) ★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/価格未定  
ハイパー 3D ビンボール ★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/価格未定  
(RAM)サ・キング・オブ・ファイターズ36 ★SNK/価格未定  
センチメンタル・グラフィティ ★NECインターチャネル/価格未定  
卒業S ★NECインターチャネル/6800円  
同級生2 ★NECインターチャネル/価格未定

## MONSTER MAKER HOLY DAGGER モンスターメーカー・ホーリーダガー

★NECインターチャネル/価格未定  
下級生 ★エルフ/価格未定  
ドラゴンナイト ★エルフ/価格未定  
大戦略(仮称) ★OZクラブ/価格未定  
神剣 人生の意味 ★ガイナックス/価格未定  
サイバーボッツ ★カプコン/価格未定  
マーブル・スーパーヒーローズ ★カプコン/価格未定  
ロックマンX4 ★カプコン/価格未定  
だいな♡あいらん ★ゲーム アーツ/価格未定  
ルナー・エターナルブルー〜(仮称) ★ゲーム アーツ/価格未定  
バーチャバグ THE フィッシュ ★光栄/価格未定  
炎の15機目 アトランタオリンピック ★ココナッツジャパンエンターテイメント/5800円  
ときめきミュージックCD I(仮称) ★コナミ/価格未定  
ブラドルDISC 特別編 レースクイーン ★SADA SOFT/価格未定  
上海 Great Moments ★サン電子(サンソフト)/6500円  
わくわく7 ★サン電子(サンソフト)/価格未定  
神髓-善仙人(仮称) ★ジェイ・ウイング/8900円  
ふるん/シェイプUPガールズ(仮称) ★ジェイ・ウイング/価格未定  
HOUSING ★スーパーソフトウェア/価格未定  
HOUSING CATALOG ★スーパーソフトウェア/価格未定  
BAROQUE ★スティン/価格未定  
X JAPAN2 ★セガ/価格未定  
人遣人間ハカイダー ラストジャッジメント(仮称) ★セガ/価格未定  
(初)SEGA AGES・ファンタジーゾーン ★セガ 価格未定  
(初)SEGA AGES・(名称未定) ★セガ 価格未定  
ソニック・ザ・ファイターズ(仮称) ★セガ/価格未定  
バーチャコップ2 ★セガ/価格未定  
ファンタジーアース(仮称) ★セガ/価格未定  
ARENA(仮称) ★ソフバンク/価格未定  
ULTIMATE MOTAL KOMBAT(仮称) ★ソフバンク/価格未定  
シミュレーションズ ★ソフバンク/価格未定  
DOOM(ドゥーム) ★ソフバンク/5800円  
東京SHADOW ★タイトー/価格未定  
ゴージャス(仮称) ★テコモ/価格未定  
TECMO SUPER BOWL(仮称) ★テコモ/価格未定  
シルエトミラージュ ★トレジャー/価格未定  
東京立身出世伝(仮称) ★ナグザット/価格未定  
(初)もっけたまご ★ナグザット/価格未定  
My dream〜オンエアが待てなくて〜 ★日本クリエイト/価格未定  
SUPER301 SQ(仮称) ★日本物産/価格未定  
テラレスタ3D(仮称) ★日本物産/5800円  
(初)バーチャル競艇(仮称) ★日本物産 価格未定  
V.R麻雀(仮称) ★日本物産/価格未定  
USドラッグチャンプ(仮称) ★日本物産 価格未定  
カオスシード ★ネバーランドカンパニー/価格未定  
大江戸ルネッサンス ★バック・イン・ビデオ/価格未定  
大正時代 浮城物語(仮称) ★日本物産/価格未定  
(初)ロードランナー レジェンドリターンズ エクストラ ★パトラ 価格未定  
GRANDREAD ★バンプレスト/価格未定  
続ぐっすんおよよ ★バンプレスト/5800円  
ロボット混戦RPG(仮称) ★バンプレスト/価格未定  
テトリス ★BPS/5800円  
スワグマン ★ビクター エンターテインメント/価格未定  
トゥーム・レイダース ★ビクター エンターテインメント/価格未定  
ダンジョン・マスター(仮称) ★ビクター エンターテインメント/価格未定  
"CRITICOM ザ・クリティカルコンバット" ★ビック東海/5800円  
エレベーターアクションリターンズ ★ビック/価格未定  
パチンコファイター(仮称) ★プレスステージ/価格未定  
(初)ANEARTH FANTASY STORIES THE FIRST VOLUME  
★メディアワークス 価格未定  
RAYMAN2 ★ユービーアイソフト/価格未定  
スタートリング・オデッセイIブルーエポリューション ★レイ・フォース/価格未定  
スタートリング・オデッセイII魔竜戦争 ★レイ・フォース/価格未定  
スタートリング・オデッセイIIIメリアムの聖戦 ★レイ・フォース/価格未定  
REAL SOUND(仮称) ★ワープ/価格未定

## ゲームギア(キッズギア)

- 11月1日 GGポートレートシリーズ アキラ ★セガ/4Mbit/価格未定  
11月22日 (初)GGポートレートシリーズ バイ ★セガ/4Mbit/価格未定  
パンツァードラゴンMINI ★セガ/4Mbit/価格未定  
11月29日 Gソニック ★セガ/8Mbit/価格未定  
12月未定 ベット倶楽部 ★セガ/4Mbit+バッテリーバックアップ/価格未定  
発売日未定 ミッキーとミニのハッピーダイアリー ★セガ/4Mbit+バッテリーバックアップ/価格未定







ゲームとアニメが今ひとつに!

# サターンで始まる、もうひとつの物語。<sup>ストーリー</sup>

11月下旬  
発売予定  
予価5,800円(税別)  
■格闘アクションゲーム



豪華声優陣を起用したファン必見のオリジナルアニメーションを満載し、  
観て遊んでダブルで楽しめる格闘アクションゲームがついに登場!  
ゲームは10人のセーラー戦士が、華麗に繰り広げる真剣勝負。  
フルポリゴンのCGアニメーションもうれしい格闘ゲームの決定版!!

## 美少女戦士 セーラームーン<sup>Super</sup> Various Emotion

©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画  
©ANGEL 1996

●SEGA、セガサターン、SEGA SATURNは、(株)セガエンタープライゼスの商標です。  
●本製品のコピー、転送等の行為は禁止されています。また、権利者の許可なく買取もしくは  
公衆向けに本製品を使用することは違法行為となります。

日本国内において販売されている、  
このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア  
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。  
For sale and use only in Japan.

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時]  
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。  
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく! ●受付時間外の電話はおさげください。

「エンジェルのおもちゃは、  
GOODROIDで買えます」  
★COT-70000で販売中★

●価格はメーカー希望小売価格です。  
●表示価格は税別になっております。  
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。  
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

株式会社エンジェル(東京企画室)  
東京都台東区寿1-5-9 盛光伸光ビル 〒111  
●株式会社エンジェルはバンダイグループの一社です。



発売記念キャンペーン実施!  
ご購入者の中から抽選で、オリジナルアニメで使用したセル画、又は原画集をプレゼント!  
詳しくは取扱説明書内のお知らせを見てネ!!

# TAKAGI

身長:165cm B87cm

W57 H87 BIRTHDAY

:10月3日 BLOODTYPE

:AB型 好きな作家

:トーマス・マン

趣味:乗馬

・クルージング

容姿端麗、

成績優秀

だけど、財閥

「卒業S」キャラクタープロフィール①

の一人娘と

## 高城麗子

して育って

きたせいか、

かなりタカビー

なお嬢様。男性に  
ハッキリしていて、  
男性にたいしては

対する態度は

自分の好み以外の

かなり高慢な態度をとる。

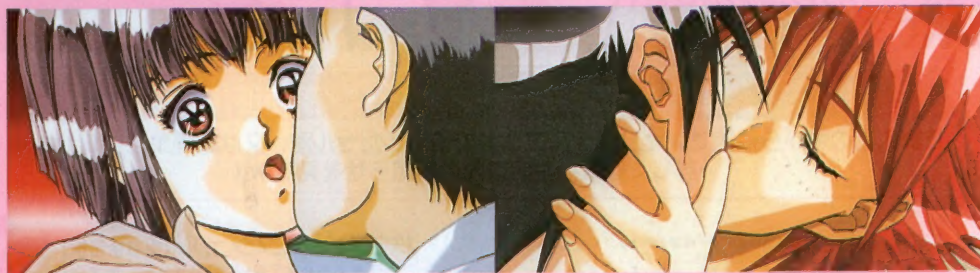


◇ 育成シミュレーション ◇

### 近日発売予定

©1996 NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY HEADROOM

この夏……、誰と思い出を残しましたか。



## 同級生if

〈大好評発売中〉

希望小売価格 7,800円(税別)

©1996 NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY elf



「卒業S」キャラクタープロフィール②

身長：162cm B83 W56 H85

BIRTHDAY：7月23日 BLOODTYPE：A型

# 加藤美夏

好きな作家：吉本ばなな

趣味：スポーツ全般

■人見知りしない、  
元気で活発な女の子。

クラスの委員長で、責任感が強く、

友達からの信頼も高い。

成績はまあまあだけど、


スポーツは万能。


明るいムードメーカー的存在。



◆ 育成シミュレーション ◆

## 近日発売予定

 このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよび  は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。



### NEC インターチャネル株式会社

〒108 東京都港区三田1-4-28 (三田国際ビル)

アミューズメントグループ ユーザーサポート受付 (月～金曜日:午後1時～6時)

商品に関するお問い合わせ (03) 5440-0763 テレフォンテープサービス (03) 5440-0764

SEGA™



SATURNFAN

1996年 No.20  
10月4日号

第3種郵便物認可  
平成8年10月4日発行

発行人/山森尚  
第8巻第18号(通巻90号)

編集人/北根紀子  
発行 徳間書店インターナショナル

編集 東京都港区東新橋1-11-16 徳間書店  
電話 ☎03(3573)8605 広告 ☎03(3573)8612 販売 ☎03(3573)8613

〒105-55 東京都港区東新橋1-11-16 ☎03(3573)0111(代)

定価540円  
(本体524円)

# 華の帝都に サクラ舞う!



●制作スタッフ

総合プロデューサー

広井 王子

キャラクターデザイン

藤島 康介

作曲・音楽監督

田中 公平

構成・脚本

あかほりさとる

※主演 真宮寺さくら役の横山智佐をはじめ豪華有名声優陣。

特別限定版

- “サクラ大戦”ソフト
- オリジナルマウス
- オリジナルマウスパッド
- オリジナルステッカー

8,800円

これぞドラマチックアドベンチャー/シミュレーションの醍醐味。  
新システム“LIPS”でインタラクティブにストーリーが展開する!



架空の時代「大正時代」を舞台に帝都を守るために組織された秘密部隊「帝国華撃団」。彼女たちは、表向き大帝国劇場のスター「帝国歌劇団」として活躍している。しかし、ひとたび事件が起こり出撃ベルが鳴ると戦闘服に身を包み、命を懸けて「魔」から帝都を守る戦士となるのだ。

- ・「デジタル彩色」による美しいアニメーション。
- ・ハイクオリティCGで描かれた艶やかなシミュレーションパート。
- ・登場人物との信頼関係から物語の方向性がドラマチックに変化する。

株式会社 セガ・エンタープライゼス  
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター  
☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp  
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

9月27日(金)発売 6,800円  
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996 ©RED.1996  
シヤトルマウス対応

同時発売：パワーメモリー サクラ大戦パッケージ(限定版)4,800円

SEGA SATURN™

希望小売価格 ¥20,000(税別)



T1023311100541

©Tokumashoten Intermedia 1996  
印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 23311-10/4